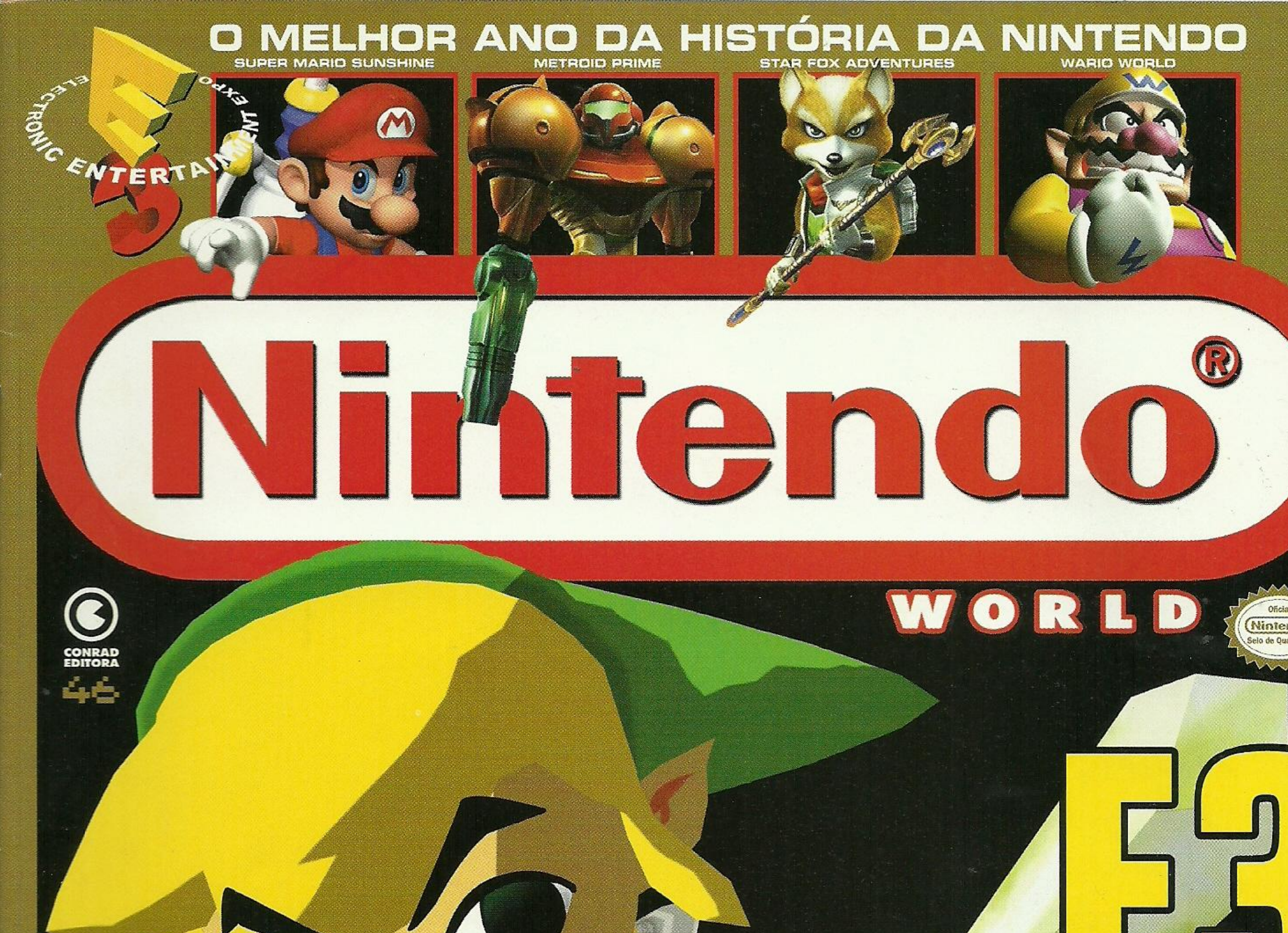


E3 ESPECIAL

Tudo sobre os melhores games de **2002**!

Detonados

Resident Evil GC

Os **10 finais** do game

Spider-Man GBA

Todos os **segredos**

THE LEGEND OF ZELDA

Grátis

Pôster **GIGANTE**
Metroid Prime



GAME BOY ADVANCE
www.nintendo.com.br

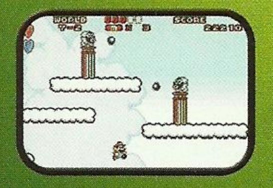


Fizemos este anúncio duas vezes

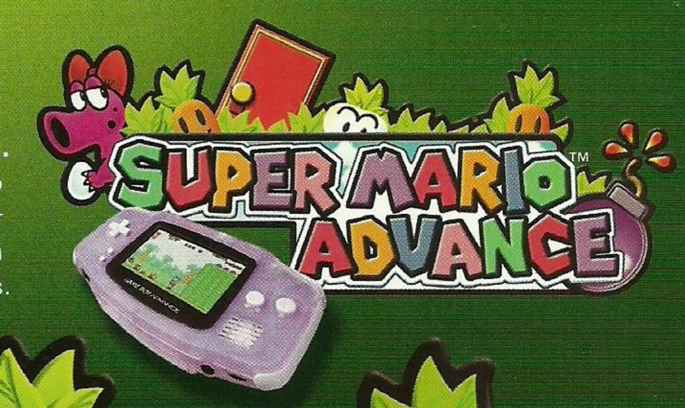
só para lembrar que

são dois jogos num game só.





Super Mario™ Advance. Muito mais que um jogo, são dois em um. Chame seus amigos para conhecer esta supernovidade. Com o Game Boy® Advance Cabo Game Link®,* você poderá jogar com mais 3 amigos o Super Mario™ Advance, usando apenas um cartucho. Sua turma vai se divertir com a turma do Mario Bros.





Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.

Leo Burnett

EDITORIAL

Nada como um dia após o outro para que tabus sejam quebrados e verdades absolutas caiam por terra. The Legend of Zelda para o GameCube foi a sensação da E3 2002 e enterrou, de uma vez por todas, os preconceitos que o game sofreu nos últimos meses. Um jogo que flui como um desenho animado: essa é a definição para a revolução que Miyamoto propôs. E este é apenas um dos Gigantes da Nintendo que, ao lado de Super Mario Sunshine, Metroid Prime, Star Fox Adventures e Wario World, formaram o melhor time que uma empresa já apresentou em uma feira de videogames. Não teve pra ninguém na E3!

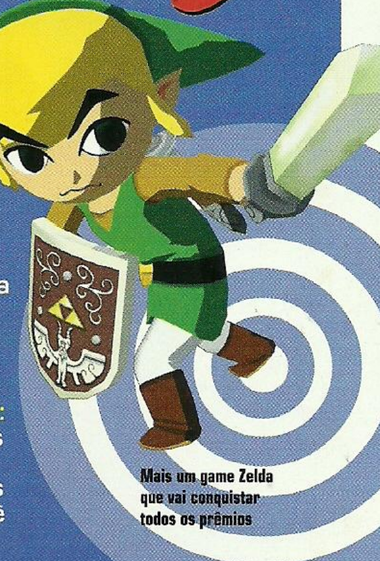
E para que você saiba como tudo aconteceu, tintim por tintim, a NW mais uma vez esteve presente no Los Angeles Convention Center para fazer a melhor cobertura nacional sobre os games Nintendo da E3. Nossos editores tiraram uma semana de férias e ficaram por lá comendo do bom e do melhor (vejam o café da manhã do Pablo, na página 25) e curtindo shows incríveis (confiram, no Hot Shots, o close que eles deram no vocalista da banda Smash Mouth).Sem falar na jogatina que só eles puderam fazer, enquanto que por aqui a gente trabalhava dobrado.

Acreditaram nisso? Mas não é a verdade. Na matéria de capa, você vai conferir a rotina dos caras para conseguir o melhor desempenho, as dificuldades de se trabalhar em um evento gigantesco como esse e outras peculiaridades. Somos uma equipe, ninguém, lá ou aqui, fraquejou, e as alegrias e dificuldades foram divididas por todos. Somente assim, unidos, alcançaríamos o resultado esperado por vocês.

E não é só isso não! Mandamos ver no detonado de Resident Evil, para GameCube, com todos os mapas detalhados (cortesia de nosso artista Fábio Santana), e os dez finais do game. Temos também uma estratégia de Spider-Man: The Movie, para o GBA. Afinal de contas, você também precisa relaxar em outros lugares que não o sofazão da sala.

E não vou ficar detalhando as seções que você já sabe que estão muito boas, pois isso ocuparia a página toda. Mês que vem todo mundo estará de férias, e se você foi um bom aluno, vai curtir de montão todas as novidades que pintaram no ano. A gente se vê!

Ronny Marinoto



Mais um game Zelda que vai conquistar todos os prêmios

ÍNDICE

Nintendo World
Número 46 — Junho/2002

Entenda o critério de avaliação da NW

Gráficos É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.

Jogabilidade É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.

Som São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.

Diversão É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.

Replay É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da **Nintendo World**, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. Matemática pura!

FALE CONOSCO!
VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE
DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) 3814-8044

BIT ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 3346-6088
Cartas: Rua Maracaí, 185
Aclimação – São Paulo/SP
CEP: 01534-030
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) 3237-3216
(das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

N-MAIL

Galera, a E3 foi demais! Nossos enviados a Los Angeles, Pablo e
suaram a camisa e mantiveram o nível da já conhecida e esperada
e-mail, o evento e estamos esperando uma avalanche de cartas para

SUAS CARTAS EM NÚMEROS

Um e-mail com uma poesia declarando o amor de um leitor pela NW.
Centenas de e-mails fazendo comentários sobre a E3. A maioria elogiando Link e sua nova aventura e também a nossa cobertura no site.
Uns dez e-mails diários contendo vírus indesejáveis. Melhor vocês tratarem dos computadores, isso está parecendo uma epidemia.
Duzentas e poucas cartas para a seção Hot Paint, que está cada mês mais bonita e concorrida. Parabéns aos artistas premiados e a todos que participam.
Uma placa com uma linda dedicatória nos foi oferecida. Cortesia de Douglas Negrisolli, um brasileiro de bom coração.
Vinte e sete cartas e e-mails seguindo os dez mandamentos para ter uma carta publicada nesta seção, só que agora já mudamos os pré-requisitos.
Oito cartas e uns quatro e-mails de meninas leitoras. Publicamos a mensagem da Thaís Sales e esperamos melhorar a participação feminina.

MINHA PRIMEIRA VEZ

Fala aí galera! Não perderia a chance de falar que tive o prazer de jogar o Cube, e achei sensacional. É o seguinte: fui à locadora encomendar um controle para o meu N64 quando reconheci a máquina. Quase implorei para jogar! O console é bem pequeno, inclusive o disco também é minúsculo, seu formato é bonito e de grande tecnologia. Fiquei um tempão no **Tony Hawk's**, achei os gráficos e a jogabilidade impressionantes, e é bastante rápido comparado a outros videogames. Finalizando, foi ótimo, me senti realizado e muito feliz, pois não tenho mais dúvidas em comprá-lo. Tentarei obter o Cube no ano que vem, até lá, terei muitos jogos à disposição.

Rafael da Cruz
Via e-mail

É, Rafa! A primeira encubada a gente nunca esquece! É isso porque você jogou só o Tony Hawk**, numa locadora que provavelmente estava cheia de gente. Imagina quando você estiver a sós com o cubão dentro do seu quarto! Vai ser uma perdição só...**

SÓ ESPECULANDO...

Quero parabenizar o Pablo pela ótima coluna que vem escrevendo, e dar minha opinião sobre o melhor game deste ano. Quando soube do desenvolvimento de **Super Mario Sunshine**, fiquei muito entusiasmado. Porém, quando vi as primeiras telas, me decepcionei. Acho que os gráficos do jogo estão aquém da capacidade do Cube, apesar de os jornalistas que cobriram a E3 terem afirmado que estão muito bons. Além disso, achei aquele esguicho d'água meio ridículo. Acho que o grande game Nintendo de 2002 vai ser o **Metroid Prime** ou **The Legend of Zelda**. Pelo que está se falando por aí, **Metroid** vai mesmo arrebentar. Mas depois que vi as fotos novas do **Zelda**, fiquei em dúvida, pois o estilo cartoon do game ficou genial, não sei como tanta gente criticou. Ah, tem também o **Resident Evil** (que eu adoro), mas como não é um jogo totalmente novo, acho que não faz tanto barulho assim. Um abraço!

João Henrique Dias Ruas
Via e-mail

Barulho RE faz de montão! E faz mais barulho ainda quem joga sozinho no escuro! Cada grito de susto que neguinho dá... e não se esqueça também de que ele está infinitamente melhor que o original. Você não está exagerando um pouco quando diz que os gráficos de Super Mario Sunshine **estão aquém da capacidade do GameCube? Os mundos são gigantescos, estendendo-se até onde o olho consegue enxergar. O game exibe reflexos em tempo real, a água e a gosma existentes no jogo se comportam como se fossem de verdade! Muitos efeitos especiais estão sendo usados. Só que ele não é um título que quer impressionar pelo visual. O grande trunfo desse game é melhorar ainda mais a jogabilidade clássica dos games Mario.**
E quanto a Metroid Prime **e** The Legend of Zelda**, concordamos com você. Tá difícil saber qual dos dois a gente quer jogar primeiro. Tem alguma sugestão?**

LINK E SUA MANINHA

No trailer do **Zelda**, vi que um dos itens que podem ser equipados é uma corda com um gancho na ponta. Em duas outras cenas, Link dava uma de Homem-Aranha usando essa corda para passar sobre precipícios. Essa corda vai substituir o Longshot original? E a irmã dele, qual o nome? Será a Zelda? E se não for, onde Zelda entra nessa história? Afinal, o nome não é **The Legend of Zelda**? Os gráficos do game estão demais! Cada item que pode ser equipado é superdetalhado, os inimigos também. E aquele chefe? Ele erra o tiro, mas seu olho continua seguindo o Link! E aquela espadada giratória, então, está mil vezes melhor! A vela do barco se mexe de acordo com o vento, e o boné do Link, idem. Se eu tivesse que achar um defeito nesses novos gráficos, seria muito difícil!
E tudo o que se sabe sobre a história de **Super Mario Sunshine** é que ele vai passar umas férias (merecidas) em uma ilha tropical e, de repente, arruma um tanque de água e tem que limpar uma gosma de uma ilha. Tá, mas por quê? Numa entrevista que Miyamoto deu à EGM ele disse que o tanque de água talvez não seja o único equipamento usado pelo Mario. E aí?

Daniel Winter
Via e-mail

É... parece que a opinião das pessoas em relação ao Zelda **está mudando. E sabe o que é melhor? Não foi mostrada nem a décima parte do game! Mas já deu pra ver que o Hookshot (ou Longshot, como preferir) voltou melhor do que nunca. A irmã de Link chama-se Arilla, e o jogo ainda não tem nome definido. A série chama-se** The Legend of Zelda**, mas você esqueceu que mesmo assim Link já participou de outras aventuras nas quais a princesa nem era mencionada?**
Agora, o Mario tem que limpar a gosma da ilha pois alguém espalhou aquela nojeira toda por lá e colocou a culpa nele, espalhando "Ms" por todos os cantos. O bigodudo terá então que "limpar" o seu nome. Para isso, ele conta com o canhão d'água, que até agora só tem duas funções conhecidas: espirrar água para limpar a gosma e fazer Mario voar com o impulso do jato. Sacou?

LEITOR TEMPERADO

Sou o João Alho, e é a 1ª vez que escrevo para vocês. Queria parabenizá-los pela ótima revista e também fazer algumas perguntas:
1. Por que no Top Secret nunca mais apareceram jogos de GBC?
2. Quando haverá uma confederação da Nintendo no Brasil?
3. Vocês recebem os jogos assim que são lançados?
4. Quando será lançado um jogo do Conker para GBC, GBA ou Cube?

João Alho
Santarém/PA

Vamos conversar, João Alho, mas por favor vire essa boca pra lá, pois esse seu hálito...
1. Faz tempo que não aparece, é? Pode deixar que vamos resolver isso!
2. Já estou até vendo: depois da CBF, Confederação Brasileira de Futebol, teremos a CBN, Confederação Brasileira da Nintendo! Será que você não quis dizer conferência? Será que você está perguntando se algum dia teremos um evento de videogames no Brasil, no estilo da E3? Se for esse o caso, acho difícil isso acontecer, pois o tamanho do mercado brasileiro não se compara ao dos EUA e Japão.
3. Alguma coisa sim. Outras não. Aí compramos ou então alugamos.
4. O Conker está hospitalizado com cirrose hepática e, por enquanto, não está podendo aparecer em nenhum game.



A NINTENDO WORLD É EM MARTE

Às vezes, penso que vocês vivem em outro mundo. Se não é isso, por que nunca comentam nada sobre a possibilidade da Rare fazer jogos para outras plataformas? Vocês tem a obrigação de manter os nintendistas informados, afinal vocês são jornalistas acima de tudo e não importa que as notícias não nos agradem. Pelo menos se posicionem em relação ao assunto e não fiquem fingindo não saber o que está acontecendo. Sempre acreditei na revista e sei que vocês não vão me decepcionar.

Flamarion Fiori
Via e-mail

Não se inflame, Flamarion. O lance é que a revista se chama Nintendo World, e não Rare World. Não podemos ficar divulgando todos os boatos que rolam na internet. Até agora a Rare não fez nenhum anúncio oficial quanto a deixar de ser uma softhouse que produz exclusivamente para a Nintendo. Se isso por acaso acontecer, a gente vai acabar contando pra você. E já que você sempre acreditou na NW, quer saber de uma coisa curiosa? Star Fox Adventures **foi o único game da Rare exibido na E3. Os caras têm um monte de gente trabalhando lá dentro. Será possível que não há nenhum outro game sendo desenvolvido pela empresa? Hummmmm...**

GBA NO BURACO

Quero desesperadamente fazer um apelo para a NW! Não agüento mais ter que jogar GBA no carro com tantos buracos na estrada. É simplesmente insuportável! Façam um apelo para o FHC, para os governadores, FBI, NASA, para arrumarem essas estradas!

João Victor Rocha
Cocal do Sul/SC

ACHADOS E PERDIDOS

Nós aqui da NW **tentamos ser organizados, mas, às vezes, é complicado. É tanto papel em nossas mesas que coisas importantes se perdem. No caso, o objeto perdido foi um envelope, mandado por um de nossos leitores. Só encontramos o seu conteúdo: um manual de instruções de** The Legend of Zelda: A Link to the Past. **Infelizmente, não sabemos o nome do dono do manual, e nem o motivo pelo qual nos foi enviado. Se o manual for seu (não adianta mentir!), ligue para a redação da** NW**. O telefone está na página 4.**

Envie sua carta para: **Revista Nintendo World - R. Maracaí, 185 - CEP: 01534-030 - São Paulo/SP**
Não deixe de escrever **N-MAIL** no envelope.

Junior, mais Trivella e Ronny ajudando por aqui, cobertura da NW. Muita gente já comentou, por fazer o balanço geral. Leia a matéria e nos escreva.

Isso porque você vive em Cocal do Sul, que não deve ter tanto buraco assim. Venha passar uns tempos em São Paulo pra você ver o que é buraqueira! Aqui tem mais falha no asfalto do que game na E3. Mas fique tranqüilo, porque a NW vende horrores lá na banca de jornal da saída do Congresso Nacional. Tenho certeza de que os políticos, lendo este nosso protesto, tomarão as medidas necessárias. Hummm... será mesmo?

A QUESTÃO RESIDENT

Que historia é essa de **Resident Evil Online** para o PlayStation 2? Ele não era exclusividade da Nintendo?

Luis Carlos Pereira
Via e-mail

Sim. A série principal é exclusividade da Nintendo. Mas nada impede a Capcom de lançar "spin-offs" (algo como aventura paralela) para outros consoles. Esse é o caso de RE Online.



FÃS DE ANIMES QUEREM GAMES

Escrevo porque estou indignado com a Nintendo. Ela só lança jogos bons para Game Boy (e para outros consoles) no Japão. Um exemplo disso é **Dragon Ball Z**. O Super Nintendo e o Game Boy estão lotados de games **DBZ**. Eu também descobri que existem jogos dos **Cavaleiros do Zodíaco** e **King of Fighters** para Game Boy, mas eles foram lançados só no Japão! Por que a Nintendo só lançou esses jogos lá? Se fossem lançados aqui, certamente fariam sucesso.

Bruno Graça Saldanha
Via e-mail

Já não dissemos que os japoneses é que são felizes? Lá são lançados tantos games que eles acabam ficando com os olhos fechadinhos de tanto olhar pra tela. DBZ **até teve um ou dois títulos lançados nos EUA, mas passaram despercebidos, pois eram muito chatos e saíram quando a febre não estava no auge.** Cavaleiros do Zodíaco **saiu só para Nintendinho e** KOF **teve duas versões para Game Boy Color. Recentemente foi lançada uma versão para GBA que também será lançada no Ocidente. Por que mais jogos são lançados no Japão? Porque existe mais gente que joga videogame no Japão. Falou?**

LOUCO POR PRESUNTO

Fala sério, galera! Depois de jogar **RE** à noite, com a luz apagada e fone de ouvido, atento a cada detalhe sonoro, você desliga o jogo e vai para cama com o corpo tremendo, arrepiado como aqueles gatos de desenho animado quando se assustam. E conforme você se lembra das cenas, pensando no que poderia ter feito, a sensação de terror volta a tomar conta de você. A neurolingüística explica isso. Eu só sei que esse sentimento aumenta o desejo de voltar a jogar logo. Deve ter alguma mensagem subliminar na parada! Comprei a NW 45, mas ainda nem li a matéria. Não queria pegar nenhuma dica agora. Quero detonar o bicho sozinho. Sei que não vai ser fácil, mas tenho que tentar, e logo, para coincidir com o lançamento do próximo game da série. Não tenham dúvida: enquanto não sair um **International Superstar Soccer** para GC, eu vou detonar toda a série **RE**. Aliás, já até deixei de lado o **007 Agent Under Fire**. Acho que o disquinho do **RE** ficou preso no meu Cube. Grande abraço, e parabéns pelo sucesso!

Alexandre Antonio
Santos/SP

Foi fundo agora, hein Alexandre! Neurolingüística explica Resident Evil**? Mensagem subliminar na matança desvairada de zumbis? Não tenho certeza, mas pode até ser! O certo é que o game destrói tudo, não é verdade? Ele assusta mais do que muito filme de terror e suspense por aí. Pode ler sem medo a matéria da edição 45. Não tem nenhuma dica lá. O passo a passo está nesta edição. O legal é que você conseguiu enxergar o verdadeiro propósito dos nossos detonados. É muito mais legal usar nossas dicas quando se está realmente encalhado do que ficar apelando pra elas o tempo todo e não forçar a cabeça a pensar. Muito bem! Essa é a atitude de um verdadeiro gamemaníaco!**

DRAGON BOLA FORA

Olá, galera da NW! É a primeira vez que escrevo para a revista, e logo para criticar um jogo! É o **Dragon Ball Z: The Legacy of Goku**. Primeiro, o modo de batalha é horrível, limitado e chato, não é estimulante como no anime. Segundo, o desenrolar da história e dos inimigos é muito monótono. O único que luta é o Goku, não é como na série em que Goku e Piccolo lutam juntos. Além do que, Goku apenas enfrenta cachorros, dinossauros e soldadinhos feios em Namek. Os golpes também são muito poucos, baseados em socos (sem chutes, nem pulos), Ki Balls (as bolas de ki normais), aquele negócio que paralisa, que não tem nada a ver com o anime, e o "Kame hame ha" que é muito "nada a ver com nada"!
Mudando de assunto, vamos falar sobre o "cubículo". Eu queria saber se muda alguma coisa a pessoa comprar o GameCube no Japão e rodar nele jogos fabricados nos EUA. Há alguma incompatibilidade entre eles?

Caio Lima
São Sebastião/SP

Parece que você não foi o único que não gostou de The Legacy of Goku**, Caio. Dê uma olhada no Review da página 50 e você vai entender. O "cubículo", como você o chama, apresenta incompatibilidade entre os modelos americano e japonês, então os games de um não rodam no outro, e vice-versa.**

CARTADOMÊS

Imagino que, como muitos de seus leitores, tenho convivido com o seguinte problema: a dificuldade em achar variedade de jogos para GBA à venda. Na minha região – Piracicaba, Limeira e Rio Claro – todas as lojas têm reduzida quantidade de títulos disponíveis. Acompanho a NW e o site da Nintendo do Brasil desde julho do ano passado, quando descobri o Game Boy Advance. Comprei um em agosto e estou satisfeito, mas ávido para jogar os games que saíram após a primeira geração. E desde aquela data, vi apenas os lançamentos de **X-Men**, **Spider-Man**, **Sonic**, **Harry Potter** e **Super Mario Advance 2**. Bons títulos certamente, mas em número reduzido, principalmente quando vemos a quantidade de jogos lançados no exterior.
O caso mais marcante é **Golden Sun**. O jogo está disponível até na Argentina, nossos vizinhos, e por aqui, nada. Estou muito disposto a comprar esse RPG, só não o fiz ainda porque não o encontro. Abomino a pirataria, jamais compraria jogos de origem duvidosa. Faço questão dos selos da Big N e da Gradiente. E pelo que vejo no site da Nintendo do Brasil, o jogo ainda não está disponível. Só através de importação. Lembro-me ainda de uma pesquisa do site em que **Golden Sun** foi o preferido entre diversos títulos (**Jackie Chan**, **Powerpuff Girls** e **Monsters Inc.**, se não me engano) que poderiam ser lançados por aqui. Então, porque a Gradiente ainda não colocou **Golden Sun** disponível para os consumidores brasileiros?
Um abraço a todos.

R.L.Capretz
Rio Claro/SP

Golden Sun. **Se quem jogou quer mais, imagine quem não jogou? Realmente, o fluxo de lançamentos Nintendo no Brasil durante os últimos meses sofreu uma grande queda. Muitos fatores contribuíram para isso: alta do dólar, crise mundial causada pelo terrorismo, quebradeira na Argentina, recessão brasileira... Isso afetou praticamente todo mundo, e com o mercado brasileiro de games não foi diferente. No entanto, como você mesmo mencionou, há um sinal de que isso está mudando. A pesquisa no site da Gradiente/Nintendo do Brasil foi feita com o intuito de saber exatamente aquilo que o consumidor brasileiro está querendo, evitando, assim, erros de estratégia. A NW, juntamente com seus leitores, torcem fervorosamente para que isso aconteça cada vez mais.**

POPSTAR FLAGRADO

Hoje eu estava almoçando no Stand Center e vi um tiozinho com uma camiseta preta escrito Nintendo World nas costas. Achei da hora a camiseta. Tem como vocês me arrumarem uma?

Luiz Sakitani
São Paulo/SP

Poucas pessoas neste mundo possuem uma camiseta destas, Luiz. Por que você não chegou junto do tiozinho e ofereceu uma grana pelo objeto de seu desejo? Sacumé né... ninguém nunca ficou rico trabalhando na NW. Dependendo da oferta, era bem provável que rolasse negócio. Mas quem seria esse popstar? Talvez o tiozinho da Sukita?

MULHER É JÓIA RARA

Olá pessoal da NW! Estou mandando este e-mail pra saber por que vocês raramente publicam cartas de nós, meninas? Tá certo que a maioria que joga videogame são os meninos, mas e nós? Eu adoro **Zelda**, e percebo que vocês estão falando muito pouco sobre o game do meu coração. Tenho certeza que muitas e muitas garotas mandam cartas bem melhores do que as que andamos lendo. Cadê os direitos iguais? MENINAS, UNIDAS, JAMAIS SERÃO VENCIDAS! Beijão pra todos vocês!

Thaís Sales
Via e-mail

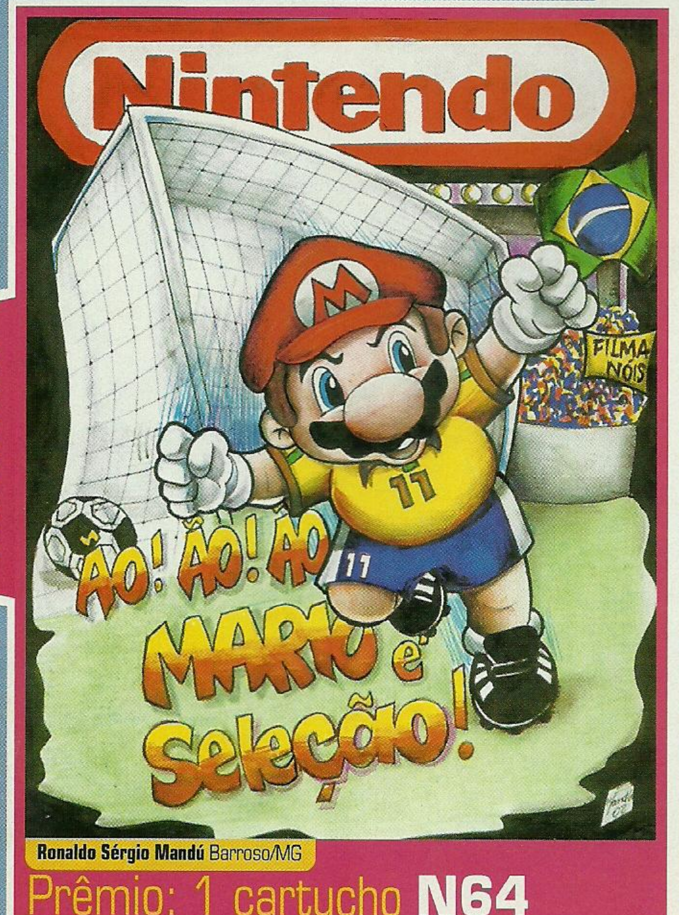
Beijão, meninas, videogames, Zelda, garotas. Sua carta está cheia de palavras que eu adoro, então por que não a publicar? Eu bem que gostaria de responder a mais cartas femininas, mas parece que a maioria de vocês está esnobando a NW. Escrevam mais, por favor! E, se possível, coloquem perfume nas cartas e encham-nas com marcas de batom. Estou esperando essa invasão do mulherio no mês que vem, combinado?

VOCÊ MANDA!

Deixe de ser preguiçoso! Pegue um papel e uma caneta, ou ligue seu computador e escreva logo pra gente! redacao@nintendoworld.com.br



Vencedor

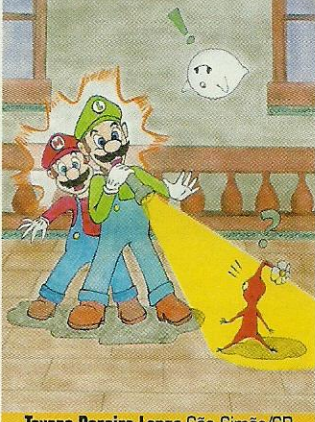


Ronaldo Sérgio Mandú Barroso/MG

Prêmio: 1 cartucho **N64**



Solange D. R. "Phibes" São Paulo/SP



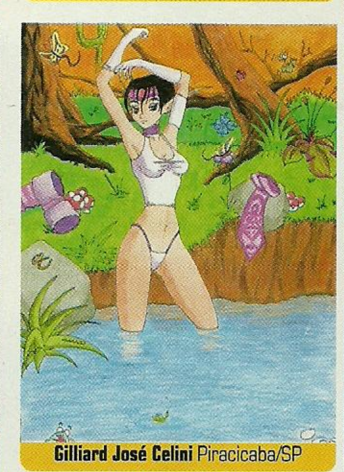
Tavana Pereira Longo São Simão/SP

Omar Cezar de Oliveira Rio de Janeiro/RJ





André Alves Carvalho Belo Horizonte/MG



Gilliard José Celini Piracicaba/SP

Rosilene da Silva Barroso/MG

Marcel Eduardo Righetti Diadema/SP







Wallace Gomes Graça Juiz de Fora/MG

Regulamento

Para participar da seção **Hot Paint**, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World Hot Paint
R. Maracaí, 185 – CEP: 01534-030
São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.

O desenho (ou a pintura) deverá conter no verso o seu nome, endereço completo, idade e telefone para contato, bem legíveis.

Boa sorte!

CONRAD EDITORA

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-chefe

Pablo Miyazawa
Coordenador Editorial



REDAÇÃO
Ronny Marinoto
Editor

Eduardo Trivella
Editor Contribuinte

Eurico Kenji Sakamoto
Editor de Arte

Fabio Santana
Designer

Andréa Aguiar
Revisão

Ed Wilson Dias
Coordenador de Produção

Anísio Arruda
Assistente de Produção

Colaboradores
Alex Figueredo, Eric Araki, Fábio Michelin, Renato Siqueira, Rogério Freire (textos), Ayala Jr., Kelven Franck, Luiz Gustavo Bacan (arte)

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativo-Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick
William Domingos
Suporte Técnico

ATENDIMENTO
Janaína Carvalho
Patrícia Durante
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

NINTENDO WORLD, Edição 46, junho de 2002, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda**, ISSN 1516-1892.
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Maracaí, 185
Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01534-030
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.nintendoworld.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br
Impressão: **Plural**


As maravilhas do Super
Mario World
GAME BOY ADVANCE
www.nintendo.com.br
RECOMENDADO PARA
LIVRE
TODAS AS IDADES
A maior aventura da sua vida está aguardando você em 78 fases espetaculares. Onde você pode nadar na mais azul das águas, cavalgar no mais verde dos dinossauros ou simplesmente passar uma tarde relaxante ao lado de Mario e Luigi? Tudo isso e muito mais esperam por você em Super Mario World, o mundo do Mario! Agora no Game Boy® Advance. | LIFE ADVANCED.™
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.
SUPER MARIO WORLD®
SUPER MARIO ADVANCE 2

Time de ca

Eles não formam uma equipe de futebol. Nem estão disputando a Copa do Mundo. É a seleção Nintendo entrando em campo!



Na E3 deste ano, muitos jogos para GameCube e Game Boy Advance deixaram os nintendomaníacos com água na boca. Em todo lugar havia um game novo pipocando. Títulos dos mais variados gêneros prometem deixar todo mundo de mãos ocupadas por bastante tempo. Porém, no estande da Nintendo, algo chamava mais a atenção do que todo o resto. Todos os games first party (da própria Nintendo) estavam presentes, juntamente com alguns produzidos por outras empresas. E com destaque, tipo modelo em cima de carro alegórico, todos os Big Boys da Big N puderam ser vistos sem o mínimo esforço. Personagens como Link, Mario, Metroid, Wario, Donkey Kong, Fox McCloud e outros medalhões foram a razão de ser da Nintendo durante o evento. Gigantescos painéis, bonecos enormes e muitas estações de jogo evidenciaram que algumas das caras mais famosas da indústria dos games estão voltando com tudo. Com o GC e o GBA aumentando cada vez mais sua base instalada pelo mundo, essa é mesmo a hora certa para a Nintendo apostar suas fichas em seus maiores nomes, revitalizando cada uma dessas franquias com jogos novos e adaptações de antigos sucessos.

Do goleiro ao ponta-esquerda

Veja o timaço dos consoles Nintendo para 2002



Super Mario

Mario finalmente tem seu primeiro papel principal naquele que todo mundo pensou que seria o primeiro game a ser lançado para GameCube. **Super Mario Sunshine** traz o "mamma mia" mais famoso dos games em uma nova aventura 3D que é a evolução natural daquilo que foi criado com Super Mario 64. E o cara também é o anfitrião da maior festa de que se tem notícia desde que os videogames adquiriram forma de cubo. **Mario Party 4** é o primeiro game 128-bits da série, e desta vez a turma toda foi chamada pra festança.

Link

O herói da série **The Legend of Zelda** (como se alguém não soubesse disso...), foi totalmente redesenhado para a continuação de sua saga no GameCube. Com seu novo visual "cel-shaded" (estilo cartoon), o game foi uma das grandes sensações da E3. E para quem quer passar mais tempo ainda em Hyrule, uma adaptação do game **Zelda: A Link to the Past** para Super Nintendo também está sendo desenvolvida para o GBA, e com grandes novidades em relação ao original.



ampeões!



Fox McCloud



Peppy, Slippy e Falco dão aquela força para a raposa Fox em Star Fox Adventures. Os caras desembarcam no planeta dos dinossauros para enfrentar um lunático ditador intergaláctico em um game produzido por um grupo de ingleses que você talvez já tenha ouvido falar. O raposão e seus amigos fazem suas explorações na terra e no espaço num game com a já conhecida qualidade visual da Rare.

Samus Aran

A heroína mais misteriosa da Nintendo nunca teve tanto Metroid pra exterminar em sua vida. Samus vai atrás de suas recompensas em **Metroid Fusion** para GBA e em **Metroid Prime** para GC. Será que nesses jogos ela também aparecerá de biquíni no final?



Yoshi



Além de servir de montaria para Mario em Super Mario Sunshine, o linguarudo dinossauro Yoshi volta a ser babá do futuro encanador em **Yoshi´s Island: Super Mario Advance 3**, uma perfeita adaptação do game de Super NES agora no GBA.



Wario

Depois de estrear no GBA com sua recente aventura **Wario Land 4**, o ganancioso barrigudo ataca em **Wario World** para GC, sua primeira aventura em 3D. E com três dimensões, é bem provável que Wario consiga juntar mais tesouros ainda.

Donkey Kong

O simpático macacão Donkey Kong também dará as caras nos dois videogames Nintendo. **Donkey Kong Plus** é um jogo de GBA que fará uma ligação com o Cube de uma maneira inédita e revolucionária. É macacada pra todos os gostos!



Os **reservas** que são **titulares**

Além de todos esses games – que você confere em detalhes mais adiante em nossa matéria especial sobre a E3 –, alguns outros rostinhos conhecidos possuem games não exibidos durante a feira. É o caso de Kirby **e** Pokémon**, que não puderam ser jogados, mas apareceram de uma forma ou de outra. Há games agendados para lançamento dentro em breve.**
Algumas outras empresas também estão pegando carona nessa onda e relançam antigas séries que cativaram jogadores no



mundo todo. Earthworm Jim **e** Ghouls 'N' Ghosts **são apenas dois exemplos. Para saudosistas e fãs de carteirinha deste ou daquele personagem, é um verdadeiro banquete. E como nós nos enquadramos em ambas categorias, não pudemos deixar de sonhar com novos games de séries como** Actraiser, Thunder Force, Tartarugas Ninja, Double Dragon... **que tal?**

Eduardo Trivella

Queda de preço

GameCube ficou mais barato

A Nintendo decretou a redução do preço do GameCube, nos EUA. Desde o último dia 21 de maio, o console da Nintendo passa a custar US$ 149,00 e é hoje o mais barato entre os videogames da nova geração. No embalo, o Controller cubista passou a custar US$ 24,95 e o recém-lançado WaveBird (considerado uns dos melhores entre todos os acessórios mostrados na E3) sairá por US$ 34,95.



WaveBird é mais conforto para as muitas horas que você vai passar em frente ao seu GameCube

Mão aberta

Nintendo compra Retro Studios

Com a Retro Studios produzindo o game Metroid Prime e se relacionando muito bem com a Big N, a compra das ações foi um investimento natural. A empresa agora será um estúdio interno da Nintendo, similar a Rare. O negócio foi fechado por US$ 1 milhão e demonstra que a Nintendo está se armando para a batalha contra Sony e Microsoft.

Mais um na conta

Novo Star Fox da Namco

Nintendo e Namco anunciaram um novo game Star Fox, título ainda provisório, que contará com a tecnologia da placa Triforce, seguindo os mesmos passos de F-Zero GC. O jogo será produzido para GameCube e Arcade e ficará nas mãos da mesma equipe que desenvolveu toda a série Ace Combat. A previsão de lançamento é para abril de 2003, no Japão. A presença de Shigeru Miyamoto e de altos executivos da Namco na coletiva insinua uma aliança muito forte entre as empresas.



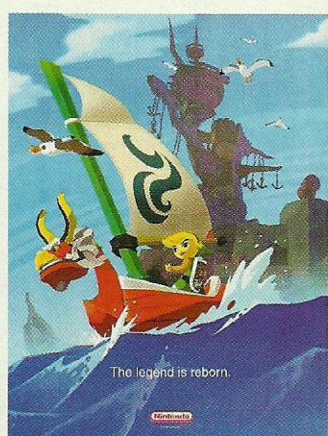
Dois GIGANTES

Pôsteres de Zelda e Metroid Prime

Dois dos títulos chamados de gigantes da Big N, apresentados na E3 2002, aparecem em imagens sensacionais em formato pôster. O material esteve exposto no estande da Nintendo e agora servirá para a divulgação mundial dos games até os respectivos lançamentos para o GameCube.



Metroid Prime: novembro de 2002



The Legend of Zelda: fevereiro de 2003

Memória de ELEFANTE

Vem aí um Memory Card com 251 blocos

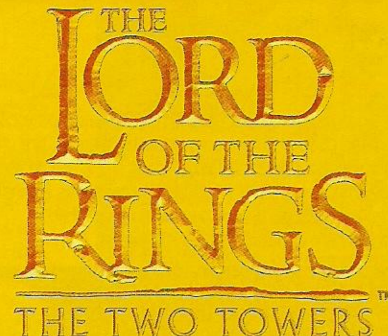
Está confirmado para 19 de julho o lançamento de um novo Memory Card para o GameCube. O novo acessório terá 251 blocos de memória, superando em quase cinco vezes a capacidade do modelo atual, que tem 59 blocos.
O acessório será lançado primeiro no mercado japonês e será comercializado juntamente com o game **Super Mario Sunshine** (previsto para 29 de julho). Custará algo em torno de US$ 20.



Nossos anéis

Detalhes sobre LOTR para GBA





A EA (Electronic Arts), detentora dos direitos sobre a produção dos games relacionados ao segundo episódio da trilogia **The Lord of the Rings (O Senhor dos Anéis)**, divulgou detalhes sobre o desenvolvimento de **The Lord of the Rings: The Two Towers**, para GBA. O jogo será lançado no final do ano, coincidindo com a estréia do segundo filme nos cinemas e você poderá controlar quatro personagens: Aragorn, Legolas, Frodo e Gandalf. O game será de ação e cada um dos personagens enfrentará trinta fases, somando surpreendentes 120 fases ao final do jogo. Esta versão também possibilitará a conexão entre dois GBAs para disputas em um modo Multiplayer.









N-BITS



• O próximo seriado de tevê a virar game será **Cubix Robots**, um anime 3D coreano. Você vive na cidade Bolha, que é habitada pacificamente por robôs e humanos. Além do jogo possibilitar muita exploração, você ainda pode participar de quentíssimas batalhas usando os robôs, que também podem se transformar em vários tipos de veículos. Sai em setembro para GameCube. Confira no http://www.cubixrobotsforeveryone.com



• Está pintando com cara de jogaço o título **F1 2002**, para GameCube. A bem-conceituada EA, está caprichando no visual, que tem melhorado a cada ano nos games de Fórmula 1 e já promete uma jogabilidade incrível, item essencial para este gênero de corrida. Estará disponível nas lojas em julho.

• O título **Burnout** já é merecedor de uma continuacão e **Burnout 2** foi anunciado para o GameCube. A segunda versão do game sairá primeiro na plataforma da Nintendo e chega em outubro.

• A Camelot anunciou para o dia 28 de junho o lançamento da versão japonesa de **Golden Sun: The Lost Age**, para o GBA. Dessa vez, você controla, Felix e Alex, que apareciam no original como personagens não jogáveis, além de Jenna, que você controlava apenas no início da primeira aventura.

• **Biohazard 0 (Resident Evil 0**, nos EUA), já tem data de lançamento no mercado japonês. Para alegria nipônica, o game chegará às lojas em 29 de agosto.



•**The Flintstones: Viva Rock Vegas** é um game de corrida divertido que chega para o GameCube em junho e vai resgatar a velha rivalidade entre os Flintstones e os Rubbles. Serão 24 circuitos muito esburacados e nove veículos desprovidos de qualquer tecnologia. O game suportará quatro jogadores simultâneos e será muito competitivo.

A aposentadoria chegou

YAMAUCHI foi substituído por IWATA



Após ficar 52 anos no comando da Big N, Hiroshi Yamauchi, aos 75 anos, anunciou sua aposentadoria. Mas ele não ficará totalmente de fora das decisões: fará parte de um conselho da empresa, juntamente com Shigeru Miyamoto e outros bambambãs. O cargo de presidente foi entregue a Satoru Iwata – criador do personagem Kirby –, que já tratou de ir baixando o preço do GameCube. Bom sinal!

Em ritmo de FESTA

A Nintendo paga tudo!

Na mesma noite da conferência de imprensa, na E3, em Los Angeles, nossos editores curtiram uma balada patrocinada pela Nintendo. A festança rolou na House of Blues, uma conhecida casa de shows. E foi aquela boca-livre fenomenal de todos os anos. Muita comida e bebida da boa, distribuição de brindes exclusivos e os grandes nomes da Nintendo circulando numa boa pelo pelo salão. No fim da noite, uma surpresa: um showzão da banda californiana Smashmouth. Pura curtição!



Por Pablo Miyazawa

Qual é a da **Rare?**

É claro que o assunto deste mês tinha que ser a E3. Fui, vi, me cansei e joguei o que havia de Nintendo por lá. Minhas muitas impressões sobre os games e a feira, você lê na matéria de capa desta edição. Aqui, quero falar não do que joguei, mas do que NÃO joguei. E para isso, tenho que falar sobre a Rare.

Antes da E3 começar, era grande a especulação sobre o destino da mais famosa second party da Nintendo. A empresa britânica mais talentosa do mundo do entretenimento sempre foi – depois de Shigeru Miyamoto – o seu tesouro mais precioso. Os games com o carimbo Rare são certeza de diversão, criatividade e qualidade. No entanto, boatos iniciados na internet, há alguns meses, apontavam que essa famosa "exclusividade" estaria para acabar.
Tudo começou com um cartão de "Boas Festas" enviado pela própria Rare no final de 2001, mostrando todos os consoles de última geração debaixo de uma árvore de Natal. Para muita gente, isso era um sinal claro que a empresa começaria a desenvolver também para Playstation 2 e Xbox. O falatório tomou conta da rede, e ninguém sabia o quanto havia de verdade nas especulações. Os fãs mais fiéis da Nintendo ficaram alvoroçados e ansiosos por qualquer detalhe que desmentisse a informação.
A Rare nunca se pronunciou oficialmente sobre o assunto, mas, por outro lado, nunca mais anunciou grandes novidades para os consoles Nintendo. Na E3, esperava-se que a boataria fosse encerrada com a apresentação dos aguardados games, como **Perfect Dark**, **Banjo-Kazooie**, **Conker** e **Donkey Kong**. Afinal, a Rare sempre mandou muito bem na E3. Todo ano é assim, por que seria diferente agora?

E adivinha o que eles mostraram de novo em 2002? Nada. Só **Star Fox Adventures**, que já está em produção há mais de dois anos e não é surpresa pra ninguém. O que isso significa? Estaria a Rare trabalhando em apenas um game? Ou estaria arquitetando outros projetos em segredo? Se sim, os games seriam para Cube, GBA ou para outros consoles? Questionados sobre o assunto, a Nintendo of America deu uma resposta "esclarecedora", como sempre: "A Rare está finalizando a produção de **Star Fox Adventures** para o mês de setembro, e estamos muito ansiosos". Só. Não ajudou nada. Voltamos da E3 sem uma explicação decente na mochila.

O que aconteceria se a Rare passasse a produzir também para a concorrência? O que os "nintendistas" perderiam? Quantidade de games seria a primeira preocupação. Com a Rare ocupada com diversas plataformas, sobraria menos tempo para a produção de games exclusivos para a Nintendo. Pode ser este o motivo para eles terem mostrado tão pouco na E3. Vai saber? Como eles não apresentaram nada para os concorrentes, ficamos sem entender coisa alguma. Talvez após o lançamento de **Star Fox** eles falem algo sobre o assunto. Enquanto isso não acontece, nós aqui vamos especulando.

Concordou? Discordou? Escreva para redacao@nintendoworld.com.br e dê a sua opinião. Escreva a frase "No controle" no assunto do e-mail.

HOTSHOTS ARENA

Todo mês, publicaremos aqui os recordes de três games Nintendo. O esquema é: desafiamos vocês a baterem qualquer um dos recordes de nossos pilotos ou mesmo de outros leitores. Detone, tire uma foto* da tela e mande para nós (não deixe de escrever seu nome, endereço, idade e telefone no verso de cada foto). Só não é permitido usar códigos ou acessórios não licenciados (Game Sharks e afins)! Os maiores recordistas terão seus nomes publicados aqui. Depois de um jogo atingir os melhores recordes, a gente substitui por outro e o desafio não pára nunca. Agora vai treinar, vai.

F-Zero: Maximum Velocity



Modo Championship: Synobazz Circuit

- **1'29"33** – Leitor: Fábio Oliveira do Nascimento – Teresina/PI
- **1'36"71** – Leitor: Plínio Marcos G. de Lima – S. Mateus do Sul/PR
- **1'37"58** – Leitor: Fabrício Anacreto da Silva – Cruzeiro/SP
- **1'38"92** – Leitor: Ricardo Daniel Endo – São Paulo/SP
- **1'40"12** – Piloto: Fabio Santana – Nintendo World

Mario Kart Super Circuit



Time Trial - Mushroom Cup/Peach Circuit

- **0'49"70** – Leitor: Fabrício Diniz de Lima – Belém/PA
- **0'49"70** – Leitor: Ezequiel Costa M. da Silva – São Caetano do Sul/SP
- **0'49"75** – Leitor: Lucas F. da Matta Vegi – Muriaé/MG
- **0'49"76** – Leitor: Tiago Noronha Bontempo – Dom Aquino/MT
- **0'49"98** – Leitor: Eduardo Penshorn – Caxias do Sul/RS

Star Fox 64



- **2114 inimigos abatidos** – Leitor: Cláudio Ferreira dos Santos – Ceilândia/DF
- **2077 inimigos abatidos** – Leitor: Everton Rodrigues T. Campos – Perdões/MG
- **1930 inimigos abatidos** – Leitor: André da Cunha B. Castellan – São Paulo/SP
- **1930 inimigos abatidos** – Leitor: Wellington de Souza – São Paulo/SP
- **1858 inimigos abatidos** – Leitor: Adrian Maciel L. Müller – Niterói/RJ

Vamos lá! Estes são os novos desafios para você encarar:



Beetle Adventure Racing
Melhor tempo total no circuito Coventry Cove, jogando no modo Time Attack do Single Race.

Game Boy Color
Se você é bom mesmo em algum game de GBC, mande o seu recorde pra gente. Os melhores serão publicados aqui.

Mande seus recordes para:
Seção ARENA REVISTA NINTENDO WORLD
CAIXA POSTAL 7550
CEP 06296-990
SÃO PAULO/SP

* **Para tirar fotos de um game de N64:**
- Diminua as luzes do ambiente;
- Coloque a câmera em uma superfície plana;
- Não use flash;
- Regule o contraste e o brilho de sua TV;
- Enquadre somente a tela da TV na foto.

* **Para tirar fotos de Game Boy Advance / Game Boy Color:**
- Procure um local bem iluminado (de preferência, com luz do sol);
- Coloque o seu Game Boy numa superfície plana (uma mesa, por exemplo), de forma que a luz incida indiretamente sobre a telinha;
- Não use flash;
- Enquadre somente a tela do portátil na foto.

QUESTIOMARIO

Responda às perguntas abaixo e mande pelo correio até a data indicada! Se acertar todas e for sorteado, você levará um prêmio sensacional da **Nintendo World**!

Nome do Game: The Legend of Zelda: Oracle of Seasons (Game Boy Color).
Prêmio para o vencedor: um Nintendo 64.
Envie suas cartas até: 30 de julho de 2002. Inclua seu endereço completo e telefone para contato.

1. **Diga o nome de dois, dos três animais que ajudam Link na aventura**
2. **Qual é a função da dançarina Din no game, além de ser a donzela em apuros?**
3. **Cite o nome de duas armas que são empunhadas por Link nesta aventura**
4. **Para que servem as sementes Pegasus Seeds?**
5. **Qual é o item que aumenta a força do herói e possibilita que ele erga objetos pesados?**

Mande suas cartas para: **QUESTIOMARIO ZELDA: ORACLE OF SEASONS**
REVISTA NINTENDO WORLD CAIXA POSTAL 7550 – CEP: 06296-990 – SÃO PAULO/SP

Vencedor do Questiomario Tony Hawk's Pro Skater 2 (edições 44 e 45): Cleber Augusto S. da Silva, São Paulo/SP
1. Robert Dean da Silva Burnquist; 2. Lincoln Dyo Ueda; 3. One Footed Smith e Burntwist; 4. EUA; 5. GBC-12, N64-12 e GBA-13.

THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM MAIO DE 2002

- RESIDENT EVIL GAMECUBE
- DRAGON BALL Z: LEGACY OF GOKU GAME BOY ADVANCE
- TATICS OGRE GAME BOY ADVANCE
- 2002 FIFA WORLD CUP GAMECUBE
- LOST KINGDOMS GAMECUBE
- SPIDER-MAN – THE MOVIE GAME BOY ADVANCE
- 007 AGENT UNDER FIRE GAMECUBE
- SONIC ADVENTURE 2 BATTLE GAMECUBE
- SUPER SMASH BROS. MELEE GAMECUBE
- TONY HAWK'S PRO SKATER 3 GAME BOY ADVANCE

OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS PELOS LEITORES E EQUIPE **NW**

- THE LEGEND OF ZELDA GAMECUBE
- METROID PRIME GAMECUBE
- SUPER MARIO SUNSHINE GAMECUBE
- POKéMON ADVANCE GAME BOY ADVANCE
- SOUL CALIBUR 2 GAMECUBE
- RESIDENT EVIL 0 GAMECUBE
- GOLDEN SUN: THE LOST AGE GAME BOY ADVANCE
- RESIDENT EVIL IV GAMECUBE
- TUROK EVOLUTION GAMECUBE
- MARIO PARTY 4 GAMECUBE

CALENDÁRIO NINTENDO 2002



junho/julho

- Eternal Darkness: Sanity's Requiem
- Freekstyle
- Gravity Games Bike: Street. Vert. Dirt
- Hot Wheels
- Jikkyo Powerful Pro Baseball 9
- Jimmy Neutron Boy Genius
- MLB Slugfest 20-03
- MX Superfly
- NCAA Football 2003
- RedCard Soccer 20-03
- Rogue Spear
- Smuggler's Run: Warzones
- Tetris Worlds
- UFC: Throwdown
- WWF WrestleMania X8



junho/julho

- Aero the Acrobat
- Aggressive Inline
- Black Belt Challenge
- Casper
- CT Special Forces
- Defender of the Crown
- Disney Sports Soccer
- Downforce
- Droopy's Tennis
- Dual Blades
- Duke Nukem Advance
- Fire Pro Wrestling 2
- GT Advance 2 Rally Racing
- Guilty Gear X
- King of Fighters EX Neoblood
- Lego Soccer Mania
- Medabots AX: Metabee Version
- Medabots AX: Rokusho Version
- Mega Man Battle Network 2
- Nicktoons Racing
- Pinball of the Dead
- Robocop
- Sega Smash Pack
- Smuggler's Run
- Street Fighter Alpha 3
- Stuart Little 2
- Superman: Countdown to Apokolips
- Urban Yeti
- V-Rally 3
- Wings
- WTA Tour Tennis

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

FÓRUM

QUAL GAME APRESENTADO NA E3 VOCÊ ESTÁ MAIS AFIM DE JOGAR?

Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.

Endereço certo!

O quartel-general dos agentes secretos

Existem vários sites e páginas de internet dedicados aos games do agente secreto Bond, mas nenhum dos endereços se compara ao site oficial do jogo **007 Agent Under Fire**.

Ao abrir o site você já entra no clima de ação e espionagem e curte aquela música clássica que só de ouvir já dá vontade de jogar. Além de conferir as características do game, você poderá ver todas as missões do jogo incluindo uma breve descrição com fotos e objetivos. Que tal ver como as BMWs dirigidas por Bond foram renderizadas? Entre no laboratório do Q (Q-Lab) e veja todo o arsenal, acessórios e bugigangas utilizados pelo agente secreto.

Dê uma fuçada nos arquivos pessoais que têm informações exclusivas, notícias, comunidades, downloads e uma mulherada de peso. Este é o mundo de Bond.

http://007.ea.com







Tudo azul

Sonic ganha um site especial

Ouriço, Porco Espinho, Azulão, Espinhudo, Trovão Azul, não importa como você o chame, Sonic chegou com tudo para GameCube e Game Boy Advance. E não veio sozinho! Além da turma de amigos, uma turma de inimigos também acompanha o herói e você pode escolher o lado bonzinho ou o lado malvado da aventura.

São doze personagens diferentes para jogar, dois novos modos de jogo para desafiar seus amigos e os eventos especiais com as criaturas Chao. Com a ajuda de um cabo especial, você ainda pode compartilhar dados com o game Sonic Advance **e detonar no portátil. Visite o site especial para conferir fotos, informações sobre os personagens e a conexão dos aparelhos. Se você ainda não possui o jogo ou mesmo um GameCube, assista aos vídeos disponíveis para download.**

http://www.nintendogamecube.com/sonic

Novo GameCube

Site do GameCube atualizado

Você já estava pensando em um novo modelo de videogame, não é mesmo? Bem, a atualização foi feita para auxiliar e informar melhor os consumidores, deixando todos antenados nos lançamentos e jogos que estão em produção. Você também encontrará muitas coisas legais, como imagens de jogo em alta resolução e os disputados papéis de parede, que já dominaram quase todos os monitores da redação. Vale a pena conferir.

http://www.nintendogamecube.com



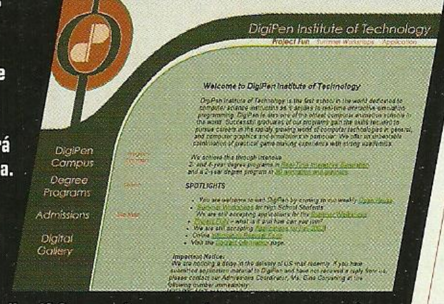
Projeto Diversão

Seja aluno da escola de videogames

Você sempre teve vontade de criar seus próprios games? Que tal trocar idéias sobre seus games com seus amigos?

A DigiPen, maior instituto de tecnologia do planeta, cujo objetivo é formar desenvolvedores de games, está oferecendo a oportunidade dos seus sonhos! Através de um clube online, você aprenderá a transformar suas idéias mirabolantes em games de verdade. Veja os benefícios:

- **Acessar um software exclusivo para criar seus próprios games.**
- **Compartilhar com outros membros do clube os games que você criou.**
- **Aprender – passo a passo – a desenvolver games com profissionais.**
- **Aprender os tópicos necessários em matemática e programação de computadores para fazer aqueles efeitos legais em seus games E outras cositas.**



As inscrições para o clube "Project Fun" (Projeto Diversão) começarão em julho deste ano e você terá de desembolsar uma grana. A taxa é de 60 dólares. Claro que o lance é todo gringo e a língua utilizada é o inglês, mas não dá para esperar um projeto desses surgir aqui no Brasil, né? Se esse é o seu sonho, entre agora no site oficial da DigiPen e pegue todas as informações. Boa sorte!

http://www.digipen.edu/
http://www.digipen.edu/fun.shtml

Para os amantes da espionagem

Joanna Dark vai pra galera!

Uma das melhores tramas já criadas para o Nintendo 64 com certeza foi **Perfect Dark**. Os criadores conseguiram fazer um jogo de tiro em primeira pessoa com a mesma qualidade de **GoldenEye** – o que foi fácil, pois a equipe de produção era a mesma. Quem conhece sabe que até hoje continua atual, é só ligar o game e tirar um Multiplayer nervoso.

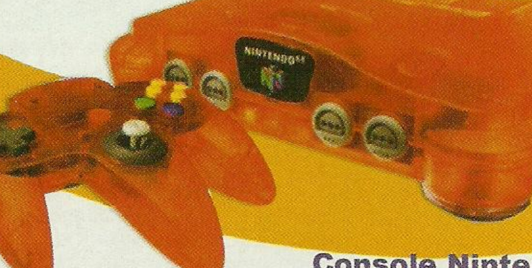
Para um jogo tão bom como este, não era surpresa um site à altura. Perfectdark.com é cheio de efeitos especiais e recheado de informações que farão você começar a jogar logo após terminar de ler esta matéria e conferir o conteúdo da página.

Para dar só um gostinho, o site conta toda a trama do game e fala dos bastidores da empresa Datadyne – http://www.datadyne.com – que está por trás de todo o esquema. Confira também dicas de configuração de controle, missões, descrição de armas, tecnologia e muito mais! O site é todo em inglês, mas se você quiser pode conferir algumas informações em bom português no site nacional.

http://www.perfectdark.com
http://www.nintendo.com.br/perfectdark

Só a NC traz o mundo Nintendo pra você.





NINTENDO[64]

Nintendo
by gradiente

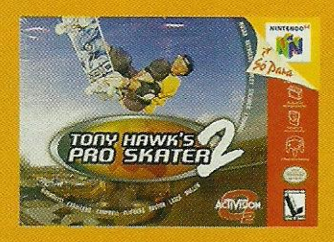
Console Nintendo 64
série Multi Sabores

Toda a linha de jogos e acessórios para o seu N64, GBC e GBA



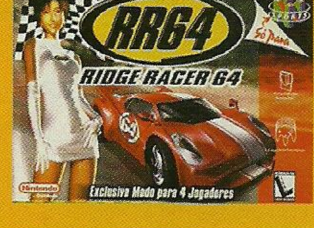


Console
Game Boy Color















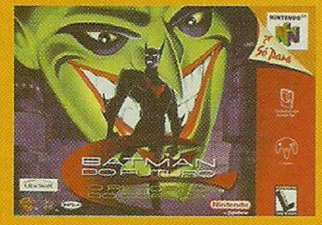




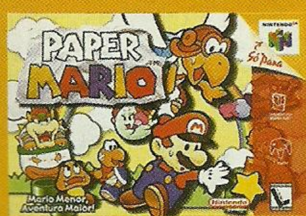








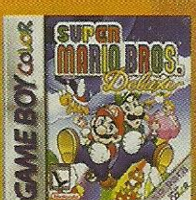




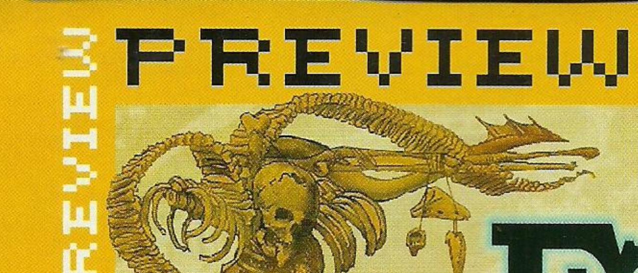









GAME BOY ADVANCE
Console
Game Boy Advance
GameShark
Advanced
S Video
Cable
Shark Light
Glow Guard
Pulse Pak
para GBC
Tela de LCD
compatível
com GameCube
e outros Video Games
All in One
Funpak para GBA
Booster Kit
para GBA
Sharklight Survival Set
para GBA
Mega Memory
16X para Gamecube
Flash Memory
59 Blocks
para Gamecube
Cabo Link
para GBC e GBA
Entregas
na capital e
grande São Paulo
via motoboy
Despachamos para
todo o Brasil
via sedex.
Formas de
Pagamento:
- Em até 6x
AC Adapter
para GBC e GBA
NC
games
- Aceitamos todos
os cartões de crédito
(11) 6236-1157



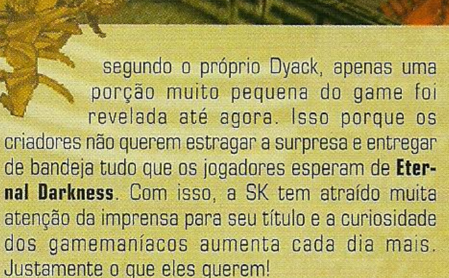
Eternal Darkness
Sanity's Requiem

Resident Evil tem um companheiro maldito

Mais uma E3 aconteceu e **Eternal Darkness: Sanity's Requiem** novamente teve papel de destaque. O game já está sendo desenvolvido há um bom tempo e melhora cada vez que é exibido. Com lançamento previsto para 24 de junho, o título é definido pela Silicon Knights como um "thriller psicológico" e pretende mexer com a cabeça dos jogadores de uma maneira inédita.

Verdade ou mentira?

Denis Dyack, presidente da Silicon Knights, é um homem de visão. Ele acredita que os games são a forma mais perfeita de entretenimento, a melhor maneira de se contar uma história, ao mesmo tempo permitindo um nível de interação que filmes, livros ou qualquer outra espécie de mídia não consegue igualar. No melhor estilo Hitchcock, Dyack vem fazendo um grande suspense em cima da nova obra da SK, o primeiro software da empresa para um console Nintendo. O game é mostrado durante exposições, pode-se encontrar bastante material sobre ele na internet, mas durante seu ciclo de desenvolvimento muito mudou: personagens que estavam disponíveis em versões antigas não mais existem, cenários foram totalmente remodelados e, segundo o próprio Dyack, apenas uma porção muito pequena do game foi revelada até agora. Isso porque os criadores não querem estragar a surpresa e entregar de bandeja tudo que os jogadores esperam de **Eternal Darkness**. Com isso, a SK tem atraído muita atenção da imprensa para seu título e a curiosidade dos gamemaníacos aumenta cada dia mais. Justamente o que eles querem!



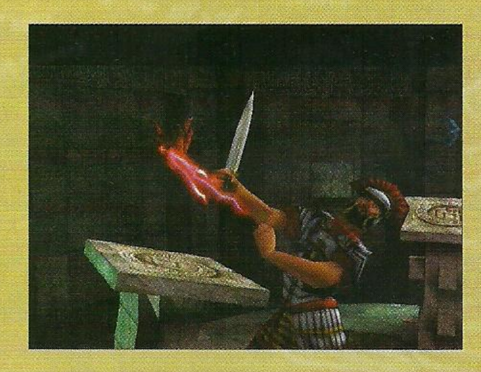


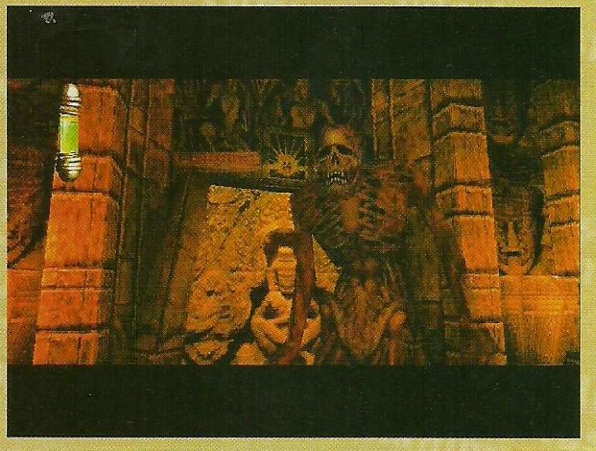
Assim como **Resident Evil** fez recentemente com os jogadores de GameCube, **ED** quer fazer todo mundo tremer na base. A diferença é que o novo título não depende apenas do horror e dos sustos para meter medo em quem estiver jogando. O game pretende brincar com o raciocínio, gerando uma tensão psicológica para que a linha que separa realidade de fantasia – dentro do game – seja cada vez mais tênue. Para que esse objetivo seja alcançado foi criado o Sanity System, que prega peças no jogador à medida que o personagem vai ficando cada vez mais biruta com os acontecimentos do jogo. O resultado é que chega uma hora em que o jogador não sabe mais se o que rola na tela realmente está acontecendo ou se é apenas uma alucinação do personagem.

Achou maluco? A história do game não fica atrás!

Os Doze Escolhidos

Muito antes dos seres humanos existirem, a Terra pertencia a outra raça. Com o passar dos milênios, o avanço da era glacial e da placa continental, essa raça





antiga refugiou-se nos confins do mundo, permanecendo adormecida até que as condições fossem favoráveis a seu retorno.
A inocente raça humana, julgando-se segura em sua cega superioridade, não tem consciência do perigo que a cerca. Os antigos querem retomar o controle da Terra e planejam assegurar seu reino no começo do novo milênio. Sociedades secretas, sedentas por poder e dominação, buscam reerguer a antiga raça. Durante toda a existência do homem, os seguidores dessas seitas ocultas estiveram em atividade, planejando e tramando na escuridão, adorando entidades e tentando invocá-las através de mágicas arcanas, sacrifícios e muito sangue. Pouco se sabe sobre



esses grupos, pois quem sabe demais logo é caçado, assassinado e para sempre silenciado, a fim de que os segredos sejam preservados.
Através do tempo e do espaço, a história de **Eternal Darkness** é contada e ecoada por doze almas escolhidas. Doze pessoas que têm seus destinos cruzados com o destino da raça humana e lutam numa guerra desesperada contra o regime malévolo dos antigos. Um pacato monge durante a paranóia da Inquisição e um soldado das forças especiais americanas infiltrados nas linhas inimigas são exemplos desses doze escolhidos que têm suas vidas ameaçadas por um mal invisível, e são forçados a enfrentar seus temores sem recompensa ou glória.
A mente humana é frágil e confrontar o incrível poder dos antigos não é tarefa das mais fáceis. Essas pobres almas vão descobrir que o conceito de realidade pode ser estilhaçado no limiar da insanidade. Alguns vão falhar, outros vão encarar os perigos de suas mentes perturbadas, experimentando efeitos que transcendem o que é real e o que é pura ilusão.
Nem tudo está perdido. Eles têm à disposição o mais moderno arsenal que se pode imaginar. E o mais antigo também! Desde brinquedinhos sofisticados como rifles automáticos com mira laser até os místicos poderes da magia arcana. Afinal de contas, não é todo adorador das profundezas que pode se dar ao luxo de sair ileso de uma espadada na jugular.
O inimigo já tem conhecimento do movimento de resistência da raça humana e se infiltrou em todas as camadas da sociedade. Os antigos escondem-se por trás de rostos inofensivos, usando os corpos de seus hospedeiros como se eles fossem marionetes, manipulando e controlando a sorte da humanidade.
Essa caçada tem atravessado os séculos e está chegando a seu desfecho. Você é um dos escolhidos. Você daria seu sangue, sua mente e sanidade pelo bem de seus semelhantes?

Loucura, loucura, loucura!

Talvez não seja tão perigoso assim jogar **Eternal Darkness**, mas que vai ser muito diferente, isso vai. O "sistema de sanidade" promete confundir bastante quem se aventurar pelos caminhos da magia e da maluquice. Um marcador verde no canto da tela indica o nível de sanidade do personagem. Se o jogador, ao dar de cara com um inimigo, bancar o covarde e escolher dar no pé em vez de partir para a briga, a sanidade baixa. E quanto mais baixa ficar, mais estranho fica o mundo a sua volta.
O personagem pode começar a murmurar para si mesmo e balançar a cabeça desvairadamente.
Você pode entrar em uma sala que, de repente, fica de cabeça para baixo, as cores podem sumir de uma hora para a outra e, sem nenhum aviso, o personagem que está sendo controlado em determinado momento pode virar um zumbi no outro. E por falar em zumbis, eles podem aparecer do nada e, às vezes, mudar de tamanho só pra complicar ainda mais as coisas. Até a TV onde o GameCube está ligado pode parecer que foi desligada por forças ocultas! Essas alucinações duram pouco tempo e quase sempre um flash luminoso avisa que elas acabaram. Coisas mais "sutis" como sangue escorrendo das paredes e do teto, vozes balbuciando, portas batendo, a câmera do jogo assumindo posições tortas e gritos de desespero também contribuem para deixar a pulga atrás de uma orelha e as duas em pé, em sinal de atenção. Isso tem um reflexo na jogabilidade muito maior do que se pensa. Será preciso escolher se é melhor enfrentar todos os inimigos que aparecem pela frente, mesmo não tendo as armas e energia necessárias para isso, ou fugir e correr o risco de endoidar de vez e ter de encarar algo muito mais horripilante.
Mas não é só aí que reside a diversão de ED.



O game possui um complexo sistema de magia e várias armas legais para combater as legiões do mal. Existem mágicas para recuperar energia, para invocar e controlar bestas, para aumentar o poder de destruição das armas, para servir de proteção... algumas podem até ser combinadas para surtir outros efeitos.
E como são doze personagens diferentes, muitas ferramentas de extermínio aparecem pelo caminho. Na época dos centuriões, adagas e espadas abundam. Uma personagem do ano 1200, originária do Camboja, é perita no uso da zarabatana. Pistolas e espingardas do século 18 são perfeitas para quem não quer entrar no corpo a corpo com mortos vivos. Enfim, há inúmeras maneiras de se livrar de quem quer se livrar de você.

O medidor de ansiedade

Demorou! Faz tempo que estamos a fim de ver como ficou o produto final da Silicon Knights. Não vamos agüentar vê-lo fazendo sucesso em mais uma E3. Queremos jogá-lo agora, já, imediatamente em nossos GameCubes! Felizmente, em 24 de junho poderemos tocar o réquiem para nossa sanidade e mergulhar de vez na escuridão. Mas não eternamente...

Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: Silicon Knights
Gênero: ação/aventura
Número de jogadores: 1
Lançamento: junho de 2002



Enfim, no Ocidente, um dos maiores clássicos do RPG estratégico

Se perguntassem qual o maior rival da série Shining Force no universo dos games, qual seria sua resposta? Tactics Ogre? Final Fantasy Tactics? Não, nenhum destes estaria certo e o nome definitivo é Fire Emblem.
Desenvolvido pela Nintendo na era do Famicom, em meados de 1990, o primeiro FE alcançou um sucesso mediano. O estrondo verdadeiro só veio em 1992, com a chegada do segundo episódio que conquistou uma legião de adeptos e deu origem ao seu arqui-rival para o Mega Drive.
De modo geral, as séries poderiam ser consideradas irmãs, cada qual com seus oito títulos. Ambas eram RPGs estratégicos nos moldes mais clássicos, num mundo de fantasia medieval, em que você controlava personagens que poderiam pertencer às mais diferentes classes e evoluir. Ambas envolviam tramas que ameaçavam todo o planeta e um grande mal adormecido. Por fim, foram games que encerraram a carreira de seus consoles – Fire Emblem 5, de 1999, o último game da Nintendo para o Super Famicom, e Shining Force 3, o último game da Sega para o Saturn. Havia um pequeno detalhe que diferenciava os dois games e se tornou o limiar entre a luz e a ignorância no Ocidente: nenhum Fire Emblem jamais viu o sol nascer deste lado do globo.

Um novo dia chegou

Isso finalmente mudaria. Logo que o Game Boy Advance foi anunciado, a Nintendo prometeu a ressurreição de Fire Emblem. O pronunciamento oficial, entretanto, só aconteceu em meados do segundo semestre de 2001, pouco mais de um ano do lançamento do portátil. O novo Fire Emblem seria chamado Maiden of the Darkness, traria novas classes e um sistema Multiplayer.
De lá pra cá, pouca coisa mudou – exceto pelo título, que se tornou The Sealed Sword, para uma maior coerência com o enredo. Você encarna o príncipe Lorie, soberano de um pequeno reinado que, de uma hora para outra, se vê atacado pelos exércitos de uma poderosa cidade que, ironicamente, fora sua maior aliada. Seu objetivo é guiar suas tropas pelos campos de batalha para derrotar os oponentes, proteger seu reino e, de quebra, descobrir o que levou à extinção da paz secular.
Novas classes surgiram – como os nômades, especialistas em ataques velozes e devastadores – enquanto outras clássicas e exclusivas dão as caras novamente, ainda sob o mesmo sistema de avanço por meio de níveis e ganho de experiência. Comandos inéditos surgiram, além de um tutorial especialmente desenvolvido para "lutadores de primeira batalha".
O sistema de afinidades e relacionamentos, um dos fatores-chave de diferenciação entre este e Shining Force, também recebeu melhoras gritantes. Agora, além do relacionamento entre os personagens, há a moral, que representa a visão de suas tropas em relação a você. Se você for um tirano, que destrói todos em sua frente e depõe bons soberanos com seu punho de ferro, é bem difícil que eles o respeitem, podendo até mesmo fazer com que debandem.
O modo Multiplayer é uma atração à parte, assemelhando-se muito a Advanced Wars e Tactics Ogre – Knight of Lodis. Até quatro jogadores podem se enfrentar, cada qual com seu exército treinado. Os modos variam de Team Play ao inédito Ranking Mode, em que ganha aquele que receber mais pontos por acabar com oponentes de níveis mais altos.
No mais, o enredo é um mistério – não se sabe ao menos o que é a Sealed Sword ou qual seu papel na trama. Por outro lado, todos os demais games da série sempre tiveram uma forte relação com seus predecessores (a ponto do terceiro título da série trazer o game original para Famicom, a fim de que os jogadores não acabassem perdidos).
Felizmente, no momento em que você estiver lendo esta matéria o game já deverá ter sido lançado no Japão. E, com a promessa da Nintendo de que este será o primeiro FE a dar as caras no Ocidente, podemos esperar ansiosos por este RPG estratégico. Se você se cansou de Advanced Wars, está se descabelando com Tactics Ogre e não vê a hora de conferir novos detalhes do novo Shining Force, Fire Emblem é uma ótima pedida.







Publisher: TDK Mediactive
Desenvolvimento: RFX Interactive
Gênero: ação
Número de jogadores: 1
Lançamento: abril/maio de 2002



E3 2002 O ANO DOS GIGANTES

A Nintendo apresenta suas armas na maior feira de videogames do mundo

Por **Pablo Miyazawa**

A Electronic Entertainment Expo dispensa apresentações nas páginas da **Nintendo World**. Além de ser a maior feira de videogames do mundo, a E3 (como é mais conhecida) é também o mais importante evento da indústria do entretenimento eletrônico. Para uma revista de videogames como a nossa, não há acontecimento mais importante no ano. De 22 a 24 de maio, a cidade americana de Los Angeles foi, pelo quarto ano consecutivo, o palco da festa. E a equipe da sua **Nintendo World** enfrentou treze longas horas de vôo para acompanhar toda essa loucura de perto.

E a Nintendo mostrou porque é considerada a maior produtora de games do planeta. Dá pra afirmar, com toda a certeza, que nunca a Nintendo apresentou games tão fortes de uma vez só. Falamos isso todos os anos, e repito: a Nintendo sempre nos surpreende de uma forma ou de outra. E em 2002 não foi diferente. Em 2001, havia toda a expectativa pelo lançamento do GameCube e do Game Boy Advance (leia mais na **NW** 34). Esse ano, o clima era outro. O GameCube já se consolidou no mercado, o GBA é um sucesso de vendas após um ano e centenas de games estão nas lojas. Este ano, muita coisa era aguardada. Além das novidades de sempre e das surpresas de última hora (sempre surge algo inesperado), todos queriam saber mais sobre a famosa estratégia online do GameCube. Os detalhes seriam revelados em uma conferência para imprensa, que rola sempre um dia antes da E3 começar.

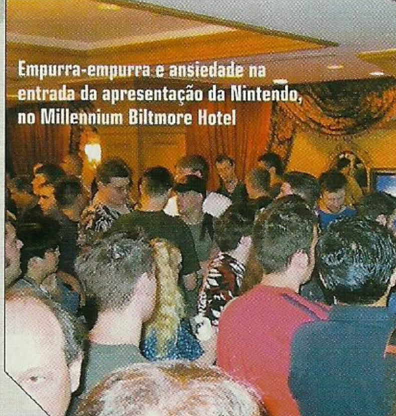
Não há uma coletiva como a da Nintendo. Ela não é pomposa como a da Microsoft, nem tão "cool" quanto a da Sony. Mas é a única na qual os jornalistas perdem a compostura e aplaudem, gritam e se empolgam de verdade. Os games vão aparecendo em videoclipes no telão, e a cada grande novidade, a platéia faz uma barulheira daquelas. Na terça-feira, 21 de maio, a Nintendo apresentou suas novidades para a imprensa mundial. O local foi o mesmo dos anos anteriores: um enorme salão no subsolo do hotel Millennium Biltmore, no centro de Los Angeles.



Peter MacDougall, Satoru Iwata e Shigeru Miyamoto apresentam os "gigantes da Nintendo"







Empurra-empurra e ansiedade na entrada da apresentação da Nintendo, no Millennium Biltmore Hotel

Fotos Pablo Miyazawa / Odair Braz Junior



Aquela mesma loucura de sempre

Pegue seu lugar, a festa vai começar



Ansiedade é a palavra de ordem entre as dezenas de jornalistas que se amontoam e empurram para entrar no salão da conferência. A Nintendo nunca foi conhecida por sua pontualidade, e não foi diferente desta vez. O evento estava previsto para dez e meia da manhã, mas as portas só se abriram quinze minutos depois. **É tome gente correndo e se empurrando para pegar um lugar bem na frente.** Nessas horas, todo mundo esquece o que é educação (olha só o que a Nintendo faz com as pessoas...).

Este ano, a Big N resolveu adotar uma postura mais moderninha. Nos auto-falantes, rolava Chemical Brothers, Prodigy e outras bandas de música eletrônica. Dois telões, um de cada lado do palco, exibiam cenas psicodélicas de games novos e antigos, projetados dentro da pupila de um olho gigante do Mario. No fundo do palco com cortinas vermelhas, havia um logo da Nintendo todo reluzente, e um console GameCube solitário no meio. No teatro, um lustre antigo pendurado iluminava o local, ajudado por vários holofotes posicionados estrategicamente nos cantos. Tudo para dar o clima ideal à apresentação que estava por acontecer.

Do lado da platéia, a bagunça de sempre. Os assentos do meio estavam reservados, então a disputa era forte por uma cadeirinha qualquer. Pelo menos garantimos nossos lugares no meio, onde a visão do palco e dos telões era total. Um monte de gente ficou de pé, obrigada a ficar no fundo para não atrapalhar quem estava sentado. Mais uns bons minutos de espera, e as luzes se apagam. **Vai começar mais um show da Nintendo.**

O melhor ano da história!

Não é segredo que 2002 está sendo um dos anos mais difíceis para a Nintendo. A "guerra dos consoles" está no seu auge, e as empresas usam a E3 para despejarem as suas munições no mercado. Qual será a postura da Nintendo diante desse quadro? Qual será a estratégia maluca que fará a empresa do Mario sair mais uma vez como a "vitoriosa" da E3? Mas eles têm uma carta na manga. Uma não, várias: **são "os gigantes da Nintendo"**. Logo mais você vai entender.

E entra no palco Peter MacDougall, ex-presidente da Nintendo do Canadá e atual vice-presidente de vendas e marketing da Nintendo of America. Peter Main, o apresentador costumeiro desses eventos, deixou no início do ano o cargo que hoje é de MacDougall. Fez falta, já que Main era o rei da simpatia e bom humor. Mas MacDougall fez bem a sua parte. Ele começou falando sobre o excelente lançamento do GameCube na Europa, e da performance das vendas do Game Boy Advance após um ano do lançamento nos EUA. Depois, falou sobre os games que seriam exibidos no evento. A confiança era total: **"A Nintendo tem a melhor linha de games já trazida para a E3.** Melhor que qualquer outra empresa tenha apresentado anteriormente", disse ele.

Os gigantes dos games

Iwata aproveitou para tocar em um assunto bastante discutido ultimamente: o GameCube é um console dirigido somente ao público infantil? A resposta da Nintendo foi um sonoro "não", seguido da **apresentação dos três principais títulos adultos do GameCube**. Foi aí que **Metroid Prime** apareceu nos telões. Mas nada daquele tantinho que eles nos mostraram no ano passado. Desta vez, foi um vídeo inteiro, com muito mais detalhes e mostrando boa parte do potencial da heroína Samus Aran. Aplausos e "hurras" ecoaram pelo salão. Na seqüência, um clipe aterrorizante de **Resident Evil 0**, que ganhou mais aplausos. Depois, surgiu **Eternal Darkness**, mostrando que o game já está mais do que pronto pra cair em nossas mãos. Mais palmas e gritos. **Parecia que a platéia estava tomada por fãs**, não por jornalistas respeitados.

Peter MacDougall retornou ao palco para falar mais especificamente da estratégia da Big N para 2002: "Game Giants", ou seja, os gigantes da Nintendo. Isso quer dizer que, em 2002, **todos os grandes personagens clássicos vão dar as caras** no GameCube e no Game Boy Advance. E por falar no portátil, foi esse o assunto seguinte do discurso de MacDougall. Ele lembrou que, desde seu lançamento, foram vendidos mais de seis milhões de GBAs no mundo, o que o torna o console de mais rápida vendagem da história. E dá-lhe Advance no telão, em um monte de surpresas: a aventura de Samus no portátil, agora intitulada **Metroid Fusion** (parece o Super NES!), **Game & Watch Gallery 4**, **Golden Sun: The Lost Age**, **The Legend of Zelda: A Link to the Past** (com opção para quatro jogadores!), **Yoshi's Island: Super Mario Advance 3** (igualzinho ao original!), **Disney's Magical Quest**, **Kururin Paradise**... e mais várias novidades que mal conseguíamos digerir de uma vez só. **E é tudo para este ano!**

Fatos da E3

Quando foi? De 22 a 24 de maio de 2002.
Onde rolou? Em Los Angeles (Califórnia), nos Estados Unidos.
Em Los Angeles, onde? No Los Angeles Convention Center, em Downtown L.A.
Quantas pessoas? 60 mil visitantes, nos três dias de feira.



Em seguida, entrou Satoru Iwata, diretor corporativo da Nintendo Co. Ltd. Bem mais relaxado que no ano passado, o sucessor de Minoru Arakawa reforçou os elementos que compõe a "diferença Nintendo" em relação às rivais.

Primeiro, ele lembrou que a Nintendo já vendeu **275 milhões de consoles e 1,6 bilhão de jogos** nos últimos vinte anos, números que provavelmente jamais serão batidos. Depois, ele citou o acordo que a Nintendo fechou com a Namco, que renderá oito jogos para o GameCube (entre eles **Soul Calibur 2**, **Star Fox** e mais dois RPGs). Na seqüência, Iwata falou sobre o famoso acordo que reuniu a Nintendo, a Namco e a Sega para a fabricação do Triforce, o poderoso chip para Arcade que será lançado este ano no Japão. O chefão da Big N terminou seu discurso falando da exclusividade da série **Resident Evil** para o Cube, e confirmou que a Square já está produzindo alguns títulos para os novos consoles. Ou seja, **só boas notícias**.

A questão online

Satoru Iwata retornou à cena para falar sobre o tema mais aguardado do dia. Afinal de contas, qual seria a estratégia online da Nintendo? Jogar com várias pessoas à distância é um sonho de todo mundo que curte games hoje em dia. E não é segredo que a Nintendo pretende apostar na idéia. Mas não se sabia quando, nem como isso aconteceria. O fato é que as empresas concorrentes divulgaram com alarde suas estratégias para jogos em rede, e todos esperavam que a Nintendo contra-atacasse de alguma forma. E a verdade é: o Cube terá games online. Mas esta não é a prioridade da Nintendo para o momento.

Iwata confirmou que os jogos em rede são muito importantes, mas duas questões devem ser levadas em conta. Primeiro, o alcance. Quantas pessoas teriam acesso a esse serviço? Como só uma pequena porcentagem dos consumidores possui conexão rápida de internet, pouca gente seria atingida pela nova opção.

E há a questão da rentabilidade. Como fazer os jogos online serem lucrativos? Como fazer isso render dinheiro para a empresa, e quanto cobrar do usuário? Por essas e outras questões, a Nintendo entende que os games em rede só serão bem-sucedidos se houver qualidade no serviço, rentabilidade e muita procura por parte dos consumidores. "Entrar no negócio só porque é o assunto do momento não é uma coisa lucrativa e nem deixaria nossos usuários satisfeitos", explicou Iwata. "É por isso que os games online farão parte da estratégia da Nintendo, mas não de maneira essencial como as outras empresas estão fazendo", completou.

Mas isso não quer dizer que a Nintendo deixou de lado os games online. A empresa irá facilitar ao máximo a vida das softhouses que quiserem desenvolver jogos em rede, cedendo kits de desenvolvimento e estimulando financeiramente a produção. Em outras palavras, isso significa que a Nintendo não cobrará taxas de licença das empresas que criarem games para serem jogados online no Cube.

O caso mais próximo é o da Sega, que está finalizando um título que tem essa função como principal característica – **Phantasy Star Online Episode I & II**, que será lançado no segundo semestre nos EUA. Ao mesmo tempo, chegarão às lojas os acessórios que irão permitir o jogo em rede no GameCube: o Adaptador de Modem v90 (para conexão discada) e o Adaptador de Modem Broadband (conexão rápida), por US$ 34,95 cada. Por enquanto, não há nenhuma previsão desses acessórios chegarem ao Brasil.



Phantasy Star Online Episode I & II

Olha eles aqui de novo!



E pensa que acabou? Depois de todo esse falatório, apareceram mais games no telão. Primeiro, um vídeo bem mais caprichado de **Star Fox Adventures** (agora sem o "Dinosaur Planet" no nome). Daí, um show de imagens de **Disney's Magical Mirror** (o game do Mickey), **1080° White Storm** (continuação de **1080° Snowboarding**), **Mario Party 4**, **Wario World** (surpresa!) e o aguardadíssimo **Super Mario Sunshine**. Taí a deixa para a entrada de Shigeru Miyamoto. O produtor de games mais bem-sucedido de todos os tempos entrou pela parte de trás da platéia, com um Controller WaveBird em uma mão e acenando a outra. O público aplaudiu de pé. A popularidade de Miyamoto fica maior a cada E3, e o cara sempre responde à altura, com a maior simpatia do mundo. E foi ele quem apresentou o próximo grande lançamento para o GameCube: o aguardado game do Mario para o console.


Miyamoto e seu WaveBird demonstram o novíssimo Super Mario Sunshine

Super Mario Sunshine é muito parecido com **Super Mario 64**, mas muito mais "turbinado". Visto de longe, nos pareceu meio complicado, mas é daqueles games que vai divertir os fãs por muito tempo. A estrutura é muito parecida com a do clássico do N64, só que agora Mario possui uma engenhoca nas costas que espirra água e serve para dar uma boa limpeza nos diversos mundos do jogo. Levou ovação da platéia. Só que o melhor mesmo estava por acontecer.



Wario World

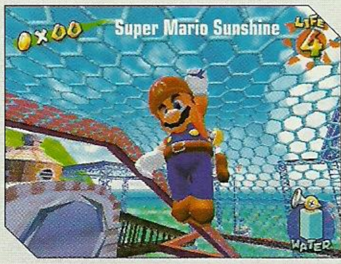
Conectar é preciso

Se os jogos online não serão a prioridade, o que podemos esperar em troca? "Conectividade". Esta é a maneira que a Nintendo batizou a comunicação direta entre o GameCube e o Game Boy Advance. A idéia básica é poder realizar ações somente no Game Boy Advance e depois transferir os dados para o GameCube, e vice-versa. Isso se dá por meio de um cabo especial, vendido por mais ou menos US$ 12. Um dos novos games que irá explorar essa conexão é Animal Crossing **(GameCube). Nele, é possível acessar fases que só existem no portátil e novas opções presentes em cartões especiais (usando o acessório e-Reader – leia abaixo). Nos games do Mickey,** Magical Mirror **(GC) e** Magical Quest **(GBA), pode-se transferir itens disponíveis no game portátil para o jogo do Cube. Em** Roll-o-Rama, **o GBA é usado como um joystick com sensor de movimento, da mesma forma que** Kirby Tilt'n'Tumble **do GBC. Mas a opção mais divertida é aplicada no game** Stage Debut: **usando o GBA e um novo acessório chamado Game Eye, você pode tirar uma foto de seu próprio rosto e enviá-la para o GameCube. Daí, a informação é mapeada, e o personagem da tela fica com a sua cara! E isso é só o começo da conversa: mais de vinte games em desenvolvimento vão explorar a conectividade de alguma forma. "Jogos online atingem só alguns poucos jogadores. A conectividade poderá ser usada por todos. Isso cria um futuro totalmente novo nos videogames", decretou Iwata.**

Sim, você acertou. Miyamoto anunciou **The Legend of Zelda** para o GameCube. As luzes se apagaram mais uma vez, e o show começou. Se você foi um dos que falou mal do visual do game antes de vê-lo ao vivo, é bom mudar de idéia desde já. **Zelda** é o game mais bonito a surgir no GameCube. Parecia que assistíamos a um desenho animado, tamanho o nível de detalhes e a vivacidade das cores. Isso foi só o vídeo. Quando Miyamoto fez a demonstração do game, tudo ficou melhor. Os gráficos são fluidos e ricos, a movimentação é perfeita, e o enredo parece não dever nada a qualquer outro game da série. Link parecia uma criança, e o nível de realismo era quase zero, mas ninguém parecia se importar. O fato é que **Zelda** era o game mais impressionante de todos os exibidos ali – e ainda poderia ser jogado no estande da Nintendo na E3, no dia seguinte. Não dava pra ser melhor. Ou dava? Sim, podia ser melhor. Sorridente, Miyamoto falou: "Esse não é o único **Zelda** que vou mostrar hoje... e é o menor de todos!". Dizendo isso, o mestre tirou do bolso do paletó um Game Boy Advance. Adivinhe? Com mais um novo game **Zelda**! E mais surpresa: era um game para quatro jogadores simultâneos. Para ajudar na demonstração, Miyamoto chamou ao palco três personalidades do mundo dos games: Toshihiro Nagoshi (da Amusement Vision), Youichi Haraguchi (da Namco) e Yoshiki Okamoto (da Capcom). Cada um com seu GBA na mão, eles tentavam jogar com quatro Links em uma mesma tela, num modo vale-tudo/aventura no estilo **Gauntlet**. Depois, descobrimos que o game, chamado **The Legend of Zelda: The Four Swords**, era um modo extra da nova versão portátil de **A Link to the Past**, um clássico do Super NES. Mais aplausos. Miyamoto encerrou a conferência lembrando que **Super Monkey Ball 2** (da Sega) estaria em versão jogável na E3, e que **F-Zero** também chegaria em breve ao GameCube. Só boas notícias. E no dia seguinte, colocaríamos nossas mãos em tudo isso!



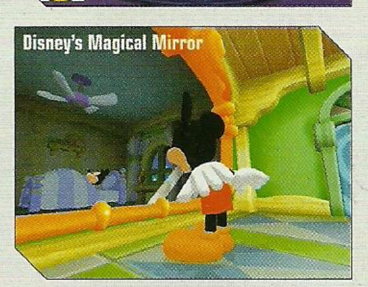
Duelo de titãs: os papas dos games mostram quem manja de Zelda

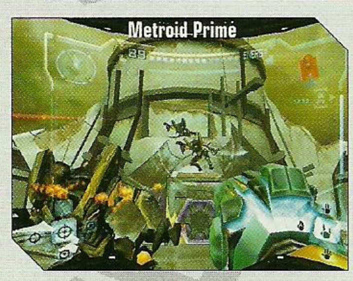


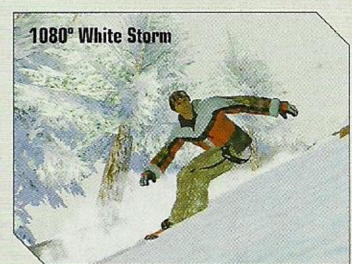
Mario Party 4

Well. Please come again!
A stealing is very fun! Ooo, Ooo Ooo!











E3: Estou Extremamente Exausto!



Bacon, ovos, croissant, rabanada, salsicha, muffin e bolo: uma delícia!

Depois da overdose de informações durante a conferência de imprensa e de uma festa de arromba na mesma noite (veja no Hot Shots), estávamos prontos para encarar a E3. A feira começaria no dia seguinte, e acordamos bem cedo. Mandamos ver um café da manhã reforçado com tudo o que há de gorduroso (bacon, ovos, doces e outras iguarias) e pegamos o ônibus direto para o L.A. Convention Center. As portas e corredores já estavam lotados, e filas imensas se formavam para o credenciamento. Prevenidos que somos, fizemos toda a burocracia um dia antes. Já com a credencial pendurada no pescoço, estávamos prontos para circular pelos três gigantescos pavilhões e jogar todos os games apresentados pelas empresas. Não foi mole! Já dissemos pra você o quanto é dureza cobrir um evento gigante como a E3. Os jornalistas precisam rodar pelos três pavilhões, visitar todas as empresas, jogar cada game, escrever suas impressões, pegar kits para imprensa com imagens e dados e ainda fazer média com o pessoal das softhouses. Isso quando não há alguma entrevista marcada com um produtor, ou uma exibição fechada de um game secreto. No final dos três dias, estamos esgotados, com os pés doendo de tanto andar e com a cabeça confusa de tanta informação nova. Mas você tem dúvidas se vale a pena?

Como é praxe, o estande da Nintendo era o maior de todos, todo decorado com cartazes gigantes nas paredes e coberto por luzes coloridas que deixavam o clima meio futurista. A barulheira era infernal. Música techno saía das caixas de som, que se misturava com os ruídos dos games e a gritaria na área reservada aos sorteios de brindes. O duro era escolher o que jogar primeiro. **Metroid Prime** ou **The Legend of Zelda**? Parece que todo mundo teve a mesma idéia, e as filas ao redor desses games eram muito grandes. **Super Mario Sunshine**, **Resident Evil 0** e **Star Fox Adventures** também estavam concorridos, e **Wario World**, **Mario Party 4** e **Eternal Darkness** chamavam bastante a atenção. Pelo menos, a maioria dos jogos para GameCube de third parties também estava disponível no próprio estande da Nintendo. E os donos do GameCube terão muito a fazer este ano. Foram tantos games exibidos para o console que nem tivemos como jogar todos. Nas próximas páginas, você confere o que rolou de melhor no console. Foi muita coisa boa.

É game que não acaba mais!

E o Game Boy Advance não ficou atrás, com um belo espaço no estande da Big N. Outro destaque foi a área reservada a **Animal Crossing**, **Roll-o-Rama**, **Stage Debut** e outros títulos que se aproveitam da conectividade com o GameCube. O e-Reader, acessório do GBA que serve como um leitor de Cards especiais, era a sensação. Todo mundo queria testar o brinquedo, usando os Cards que eram distribuídos de brinde por ali. Isso sem falar dos games que podiam ser jogados em GBAs adaptados a pequenas telas de cristal líquido. **Metroid Fusion** arrepiou e causou tumulto. Era tanta gente querendo jogar que a fila atravessava o estande. **Zelda: The Four Swords** também foi outro sucesso, principalmente por causa do modo Multiplayer, divertidíssimo. Havia tanta coisa pra se curtir que o local ficou lotado nos três dias, não desafogando nem um minuto.

A mesma coisa rolava nos estandes de empresas grandes, como Sega, Activision, Capcom, Konami, Ubi Soft, Acclaim, Midway, entre outras. Tudo estava lotado, e era difícil encontrar algum game livre. O normal era esperar de cinco a dez minutos na fila para jogar um pouquinho dos futuros lançamentos, como **Turok Evolution**, **Tony Hawk's Pro Skater 4**, **Time Splitters 2**, **Vexx**, **Rayman 3**, **Mortal Kombat: Deadly Alliance**, **Harry Potter**, **Star Wars: Bounty Hunter**, **Phantasy Star Online Episode I & II** e **Super Monkey Ball 2**. E a lista vai longe! Tenho que confessar que, devido ao tempo curto e à quantidade enorme de games, não consegui jogar tudo como fiz nas duas últimas E3 que visitei. Mas deu pra conhecer tudo, além de fazer coisas bem legais, como participar de uma entrevista exclusiva com Shigeru Miyamoto (que você lerá nas próximas edições). Foi uma semana exaustiva, mas muito compensadora! E claro que no ano que vem tem mais! De 17 a 19 de maio de 2003, rola mais E3, e mais novidades! Nós não vamos perder! E você, vai?

Observação: todas as datas referem-se ao lançamento americano

Legendas: G: Gênero P: Publisher D: Desenvolvimento L: Lançamento

Uma avalanche de games!

"The Nintendo Giants" era o nome da campanha da Nintendo este ano. Isso quer dizer que os futuros lançamentos serão protagonizados pelos maiores gigantes da empresa, como **Super Mario**, **Zelda**, **Metroid** e **Star Fox**. Tá certo, teve muita gente boa de fora. Não rolou nada de **Donkey Kong**, nem **Pokémon**, **Perfect Dark**, **Banjo-Kazooie** ou **Mario Kart** – todos muito aguardados desde o ano passado. Mas sinta só o que vem por aí, e veja se dá para reclamar de alguma coisa! Confira o que jogamos de melhor para o GameCube na E3 2002!

The Legend of Zelda

Desde que foi anunciado no ano passado, o novo game **Zelda** para GameCube virou o principal assunto de quem joga Nintendo. Muita gente não concordou com o caminho que a série estaria tomando, com visual esquisito e bem mais distante da realidade. Os opositores alegavam que o game estaria muito infatilizado, e que um herói destruidor como o Link não poderia parecer com um monstrinho de desenho para crianças. Nunca um projeto de Shigeru Miyamoto havia sido tão criticado quanto esse, antes mesmo de ser lançado.

Quase um ano se passou sem que nenhuma informação surgisse para relaxar os mais preocupados. Miyamoto não dava sinal de mudar a cara de seu "bebê", e só restava aos interessados esperar uma aparição mais concreta do game. E Link confirmou seu novo "look" na E3 deste ano. E quer saber de uma coisa? Danem-se os críticos! **The Legend of Zelda** é sensacional! Tanto que foi eleito por boa parte da imprensa especializada (e também por nós da **NW**) como o melhor game Nintendo da E3. Que aparência não é tudo, você já está careca de saber. E esse chavão ficou mais do que provado quando cenas do game apareceram no telão da conferência da Nintendo. Que importa se o visual é infantil, ou que Link não está tão agressivo? Na hora de jogar, que é o que importa mesmo, fica tudo perfeito! Você já quis controlar um desenho animado? É mais ou menos isso que acontece em **Zelda**. Os gráficos fluem fácil, e são tão coloridos e bem-estilizados que a impressão é que se está mesmo assistindo a um desenho, no qual você tem total controle dos personagens da tela. Isso se dá também graças à riqueza das expressões dos personagens. Link faz caretas quando sente dor, abre bem os olhos quando encontra algo inesperado, toma sustos, e tudo mais. Esse foi um dos motivos alegados por Shigeru Miyamoto para essa novidade no conceito visual da série: com os gráficos "cartunizados", é bem mais fácil expressar as diversas sensações que os personagens venham a ter durante a aventura. Deu certo. É hilariante ver Link fazendo careta de dor ao se queimar, ou com uma expressão de pânico ao ser atirado de um canhão.











Parece desenho, mas não é: Zelda traz os gráficos mais originais do GameCube

Apesar de toda essa mudança, a estrutura de jogo é idêntica a dos últimos **Zelda** para N64 – **Ocarina of Time** e **Majora's Mask**. Quer dizer, o esquema é desbravar longos labirintos, dar cabo dos inimigos, colecionar Rupees e itens, usar armas e enfrentar um chefe gigante no final. O jogo é visualizado por trás do herói, em terceira pessoa, e pode ser visto em primeira pessoa quando se enfrenta algum inimigo maior ou com o alvo "trancado" (algo parecido com o "Z-Targeting" de **Ocarina of Time**).

Cinco estágios curtinhos estavam disponíveis para jogo, e deu pra ter uma idéia de toda a variedade que vem aí. Em uma fase, Link pilota um bote e desvia de obstáculos em alto mar. Em outro, batizado de "Stealth Stage", Link precisa se esconder dentro de barris e nas sombras para não ser capturado. E tem mais novidades: Link pode se balançar com seu gancho como o Tarzan, e usar todas as armas abandonadas pelos inimigos. E quando os vilões morrem, eles não deixam corações, mas uma "energia" que precisa ser destruída rapidamente para você receber os itens. É pela primeira vez, Link não precisa salvar a princesa Zelda. A donzela da vez é a sua irmãzinha, seqüestrada por um pássaro gigante. Você sabia que Link tinha uma irmã? Nem a gente!

Por essas e outras, **The Legend of Zelda** (nome provisório) é o jogo mais aguardado da próxima leva da Nintendo. Miyamoto disse que o game não ficará pronto para o Natal, mas você sabe como é a Nintendo quando se trata de datas de lançamento. Tudo pode acontecer.



G: Ação P: Nintendo D: Nintendo L: fevereiro/2003

Metroid Prime

A série Metroid povoa os pensamentos dos jogadores desde os áureos tempos do Super NES e Game Boy. No N64, a série não passou nem perto, e os fãs ficaram na vontade. Isso mudou na E3 do ano passado, quando tivemos um pequeno gostinho da nova aventura de Samus Aran – agora para o GameCube. Lindos gráficos, efeitos visuais de primeira e uma nova visão de jogo, em primeira pessoa. Mesmo com a mudança, ninguém chiou. O que todos queriam mesmo era jogar Metroid, de qualquer jeito! Pena que eles só divulgaram um vídeo bem curtinho, que mais escondeu do que mostrou.

Em 2002, quanta diferença! Metroid Prime não só estava jogável, como **foi a grande sensação do estande da Nintendo**, só se comparando a Zelda em matéria de popularidade. E jogar Metroid no Cube é demais! Quem acompanha e cultua a série vai se emocionar com esse trabalho incrível da Retro Studios em parceria com a Nintendo. A receita usada é simples e eficiente. Pegue uma heroína cheia de carisma, coloque-a num ambiente 3D e com uma visão de jogo mais moderna, mas mantenha todos os velhos elementos e ingredientes dos games anteriores. Deu certo, e é isso que jogaremos a partir de 18 de novembro, quando o game for lançado nos EUA.

Controlar Samus em primeira pessoa nos pareceu a coisa mais natural do mundo. A alavanca controla a personagem, o botão A dispara, carrega o tiro e solta a bomba quando você está na forma de bola. O B pula e anda de lado, o Y dispara Super Mísseis e o X aciona a Morphing Ball. Com o L, o alvo, o Scanner e o Grappling Beam (gancho) são acionados, enquanto o R serve para olhar ao redor. Por fim, a alavanca C muda de arma, enquanto o direcional em cruz modifica os diferentes visores (essa opção não estava disponível na E3). A jogabilidade está ótima e tudo flui naturalmente, sem saltos ou defeitos. É um pouco difícil olhar para cima, mirar e atirar ao mesmo tempo, mas nada que um pouco de treino não o deixe habituado.

Metroid Prime é um daqueles games nostálgicos, feito principalmente para agradar aos fãs de carteirinha. Quem não conhecia Metroid, vai achar que MP é só um belo game de tiro no estilo Turok ou Unreal. Mas **os verdadeiros aficcionados irão se emocionar com os elementos clássicos da série**, presentes em cada nova tela desbravada – como quando Samus carrega o tiro para abrir uma porta trancada ou se transforma numa bola, solta uma Super Bomba e rola rapidamente por um corredor estreito. E não é só tiro, mas estratégia também. Cada sala possui algum segredo ou informação que deve ser obtida por meio de um escaneamento feito pelo visor de Samus. É jogar e se sentir dentro de um filme de ação ultra "hi-tech". Se você já estava ansioso por Metroid Prime, nosso conselho: fique mais. O game é tudo aquilo que você está esperando. Vale lembrar também da conexão com o jogo do Game Boy Advance (Metroid Fusion), o que só serve para aumentar ainda mais a expectativa.


G: Ação P: Nintendo D: Retro Studios L: 18 de novembro de 2002

Super Mario Sunshine

"Que visual é esse?" Foi essa a pergunta que me passou pela cabeça quando vi **Super Mario Sunshine** rodando de pertinho. Graficamente, o game é perfeito, muito mais vistoso e surpreendente do que as telinhas têm mostrado. Pense em **Super Mario 64** com o visual cem vezes melhorado e você terá uma vaga idéia da aparência do game. Mario está redondinho, reluzente, e parece até vivo na tela.

A ausência de um game exclusivo do principal mascote Nintendo no lançamento do GameCube foi sentida por todo mundo. **Luigi's Mansion**, apesar de ser divertidinho e tudo mais, não conseguiu suprir a lacuna deixada pela ausência do Mario no Cube. **Mario Sunshine** chega atrasado, mas a gente perdoa. Afinal, esse é mais um game comandado por Shigeru Miyamoto, e isso é evidente em cada mínimo detalhe, do visual à trilha sonora, das cores aos elementos na tela.

A história é aquela coisa maluca de sempre. Mario curte merecidas férias numa ilha paradisíaca, achando que lá estaria livre de problemas. O lance é que se nada de ruim acontecesse, o game não teria graça nenhuma. Então, inventaram que a ilha está aquela imundície, e só Mario poderá dar uma geral no lugar e coletar elementos mágicos chamados "Shines". Para fazer isso, o herói ganhou um espirrador de água (!), que também pode ser usado como Jetpack (duplo!). De onde eles tiram essas doideiras? Mas Mario continua aquele atleta de sempre: pula, dá saltos mortais, desliza, se pendura, escala grades e até voa.

Assim como **Mario 64**, **Mario Sunshine** é difícil e cheio de pequenas missões e desafios, só que tudo bem mais complexo. Suei para conseguir terminar os seis estágios disponíveis na E3, e ainda assim, muita coisa só acertei no chute. Às vezes, nem entendia o que precisava ser feito na missão. Esse é um daqueles games que pode durar muito tempo nas mãos de jogadores menos habilidosos. Os mundos são bem amplos e detalhados, e os desafios estão em toda parte.

Miyamoto nos disse que **Mario 64** e **Sunshine** têm praticamente o mesmo "tamanho", mas o segundo é bem mais complexo, dada a superioridade do GameCube. Pelo menos, não há um tempo definido para se terminar cada missão, então dá pra viajar por horas no visual psicodélico dos cenários.

Vale uns conselhos de amigo aqui. Se você não gostava de **Mario 64**, é bom passar longe de **Mario Sunshine**. Agora se você curtia, pode aguardar mais um game com o carimbo Miyamoto de qualidade.

E o Luigi?

Ele vai ou não vai aparecer em **Super Mario Sunshine**? Miyamoto não quis se declarar a respeito, mas é quase certo que o bigodudo magrelo fará pelo menos uma participação especial no jogo do irmão. Yoshi e Toad já estão confirmados pela Nintendo.



G: Ação P: Nintendo D: Nintendo L: 26 de agosto de 2002

Star Fox Adventures



Faz uns três anos que a mesma novela rola na E3. A Nintendo exibe este game produzido pela Rare, um monte de gente fica babando, mas ele acaba atrasando por algum motivo. Daí, no ano seguinte, lá está ele sendo mostrado de novo no estande da Nintendo. Mas parece que dessa vez a novela vai ter um final feliz: **Star Fox Adventures** (agora sem o "Dinosaur Planet" no nome) foi exibido em uma versão que parece ser a final. E tem até data de lançamento marcada: 30 de setembro deste ano, nos EUA.



O que começou como um ótimo game para N64 acabou se transformando em um impressionante título para GameCube, passando por uma plástica geral que incluiu até a troca dos personagens centrais pela turma do Fox McCloud. Ele era o único game da Rare em exibição na E3, o que fez muita gente se perguntar se eles estariam mesmo produzindo games também para outros consoles. Nada confirmado a respeito disso, e a Nintendo fez pouco caso do assunto. A única coisa certa é que os caras da Rare são realmente bons naquilo que fazem: **SFA** está mais lindo do que nunca!

Um dos títulos mais exuberantes do GC impressionou mais uma vez com texturas incríveis, mundos gigantescos, animações de babar e praticamente todos os efeitos gráficos que se conhece. Podemos garantir que você nunca viu uma raposa falante tão linda em sua vida! A jogabilidade também ajuda bastante. Os personagens são facilmente controláveis, como é praxe nos jogos feitos pela Rare.

Falta pouco mais de três meses para que Fox pouse no planeta dos dinossauros para enfrentar o escamoso General Scales. E o que é melhor: fases de pilotagem espacial, à la **Star Fox** do Super NES também estarão no jogo! Vá se preparando!

G: Ação **P:** Nintendo **D:** Rare **L:** 30 de setembro de 2002

Wario World

G: Ação/Aventura **P:** Nintendo **D:** Nintendo **L:** 11 de novembro de 2002



Isso sim foi uma surpresa. A notícia que Wario ganharia seu próprio jogo no GameCube foi divulgada alguns dias antes da E3, e deixou a gente bem animada por aqui. E depois que jogamos o dito cujo no estande da Nintendo, ficamos mais felizes ainda. **Wario World** é um game de plataforma tradicional, daqueles que quem joga games há uns dez anos conhece muito bem. Manja o esquema pule, derrote inimigos, pegue moedinhas, entre em passagens secretas e mate o monstrão? É bem por aí, só que o game abusa do processador gráfico do Cube, gerando um game com jeitão antigo e cara moderna. A visão é em "side-scrolling" (visto de lado), mas tudo com profundidade tridimensional. Esse efeito visual é bem bonito e dá um "tchan" todo especial ao game. Além disso, os elementos e características da série **Wario Land** (do GBC) estão todos presentes, tanto nos estilos das fases quanto no jeitão dos inimigos. Tá na cara que o game foi projetado especialmente para os fãs do Wario. Nada mais justo. Depois de fazer tanto sucesso no Game Boy e em suas aparições em **Mario Party**, **Tennis** e afins, estava mais do que na hora da Nintendo investir pesado em seu bad boy.

Mario Party 4







Não tem nada melhor do que uma boa festa. E na maior festança de games do mundo, nada mais apropriado do que uma nova versão do mais famoso game de festa de todos os tempos. **Mario Party 4** podia ser degustado em pelo menos meia dúzia de estações, e também contava com um local especial com telão, onde quatro pessoas competiam nos novos minigames para ganhar um novíssimo controle WaveBird – aquele sem fio e que pouca gente no mundo já possui. Dá pra imaginar a bagunça?

Obviamente, o novo jogo está muito mais bonito do que os anteriores, já que é o primeiro produzido para o Cube. A novidade fica por conta da maior interação com os cenários, como, por exemplo, o fato de que os jogadores devem usar cogumelos de crescimento e encolhimento para alcançar áreas específicas dos tabuleiros. Os cinqüenta minigames, todos inéditos e divertidíssimos, são simples a ponto de até quem não está acostumado a jogar videogame poder se divertir. Muitos deles obedecem àquela já conhecida fórmula de "quem apertar o botão mais rápido, vence". Pelo menos o Controller do GameCube é mais confortável que o do N64, e as bolhas nas mãos serão menos constantes...



G: Tabuleiro **P:** Nintendo **D:** Hudson Soft **L:** 28 de outubro de 2002

Resident Evil 0



A Nintendo deixou bem claro nesta E3 que o GameCube não é um console para crianças. Primeiro, com Metroid Prime. **Depois, com o esquisito** Eternal Darkness. **E por último, com a mais aterrorizante série de horror dos videogames, que chega com exclusividade ao console de 128-bits. Claro, só pode ser** Resident Evil! **O primeiro RE saiu há pouco tempo, e a "prequel" já está a caminho.** Resident Evil 0 **foi um dos games mais aclamados da conferência da Nintendo, e era disputado à tapa na E3. Claro, só havia meia dúzia de máquinas disponíveis com o game, e pouca gente teve chances de jogar.**

O esquema de jogo é o mesmo de sempre, mas a novidade é que haverá dois personagens disponíveis, Rebecca e Billy, cada um com suas características diferentes e sua própria aventura. Até aí, nada novo. Mas agora, você poderá jogar as duas aventuras ao mesmo tempo! Você pode controlar a Rebecca, e aí, com o simples pressionar de um botão, poderá jogar a aventura de Billy. Essa habilidade chama-se "zapping", e ainda não foi bem explicada pela Capcom. Seja lá como for, a idéia é bem legal.

É verdade que RE0 **ainda não está tão polido e bonito quanto o primeiro, mas isso é questão de tempo. A Capcom está divulgando o game como "os gráficos mais bonitos do GameCube". Por enquanto, não há muita novidade visual, porém, o clima está ainda mais dark e nebuloso que o normal, até meio tosco, mas parece ser tudo proposital. Dá a sensação que uma desgraça vai acontecer a qualquer momento, como um cachorro faminto saltar de uma janela, ou um zumbi carnívoro puxar o seu pé. Você curte sentir medo? Então, é** Resident Evil 0 **na cabeça!**

G: Ação **P:** Capcom **D:** Capcom **L:** julho de 2002 (no Japão)



Eternal Darkness: Sanity's Requiem

Como você deve se lembrar, este game já foi mostrado nas duas E3 anteriores (em 2000 era para N64, e em 2001 para o Cube). Mas parece que agora sim, **Eternal Darkness** está pronto para arrebentar. Nem é preciso dizer que os gráficos são uma maravilha, que os efeitos sonoros são de arrepiar e que é o tipo de jogo perfeito para ser jogado no Gamecube. Tudo isso a gente já disse no ano passado. Mas nunca é demais lembrar de coisas boas, certo? Então é isso: **Eternal Darkness** é um jogão incrível, que fará muito sucesso e vai dar o que falar.

Jogamos uma versão um pouco diferente do game na E3 deste ano, com outras fases e personagens ainda desconhecidos. Pena que a Nintendo preferiu liberar uma demo curtinha, só com alguns pedacinhos de fases. A versão completa eles preferiram guardar para o final do mês, que é quando o game sai nos Estados Unidos. O jogador poderá controlar doze personagens com características diferentes, em uma história complicada que atravessa os séculos e mistura bruxaria, alucinações pesadas, viagens no tempo, objetos sagrados, mortes sangrentas, conflitos religiosos e outras coisinhas básicas do tipo. Definitivamente, não é um jogo para criancinhas. Fica claro que **Eternal Darkness: Sanity's Requiem** é direcionado totalmente ao público mais velho, um dos alvos principais da Nintendo este ano. Falar qualquer outra coisa estragaria a surpresa, então, o melhor é esperar mais um pouco e comprovar você mesmo. E no mês que vem, confira nosso Review da versão final do game.

G: Ação (Thriller psicológico) **P:** Nintendo **D:** Silicon Knights **L:** 24 de junho de 2002









James Bond 007: NightFire

Mais Bond para os cubistas. O agente secreto retorna novamente, incansável como nunca, para detonar em mais um título da Electronic Arts. Desenvolvido pela Eurocom (os mesmos de **Duke Nukem: Zero Hour** e **The World is not Enough**, para N64), **Nightfire** é fácil, fácil, o game mais bonito com o espião inglês feito até hoje. Se você gostou do recente **Agent Under Fire**, não tem como não adorar esta nova aventura.

O game será lançado no final deste ano para comemorar os quarenta anos de vida do charmoso bebedor de martíni. Muito mais ação, mais fases, mais bugigangas e armas estarão presente no jogo. O "fogo noturno" também promete muito mais opções para ultrapassar uma fase, ou seja, para atingir um objetivo, James pode tomar várias ações diferentes. Isso aumenta muito o Replay do game e dá um gosto de coisa nova a cada jogada. Outra novidade é que Bond também pode ser controlado em terceira pessoa, dependendo do caminho tomado pelo jogador. Parece que desta vez, a Electronic Arts tem um game de 007 que pode tomar o lugar de **GoldenEye**. Será?

G: Ação **P:** Electronic Arts **D:** Eurocom **L:** dezembro de 2002

TimeSplitters 2

G: Ação **P:** Eidos **D:** Free Radical Designs **L:** setembro de 2002

Este novo jogo de tiro em primeira pessoa tem uma ótima carta de apresentação. Ele será lançado pela Eidos Interactive, famosa pela série Tomb Raider, **e está sendo desenvolvido pela Free Radical Design, que tem em seu quadro de funcionários alguns caras que estiveram envolvidos com a criação de** GoldenEye.

A versão de TimeSplitters 2 **que estava em exibição no estande da Eidos contava apenas com uma fase para um jogador e um estágio Multiplayer. Mas já deu pra sentir que o negócio tem grande potencial. Os ambientes 3D são riquíssimos em detalhes, e mesmo assim, o game roda à velocidade de 60 quadros por segundo e não dá pau!**

Além de um modo cooperativo para dois jogadores na aventura principal, bem no estilo de Perfect Dark, **a maior promessa de** TS2 **é um editor de mapas para ser usado no modo Multiplayer, bem melhor do que aquele que saiu na primeira versão, lançada apenas para PS2. Apesar de não ter uma data confirmada, a Eidos está prometendo o novo tiroteio para final de setembro.**



Animal Crossing

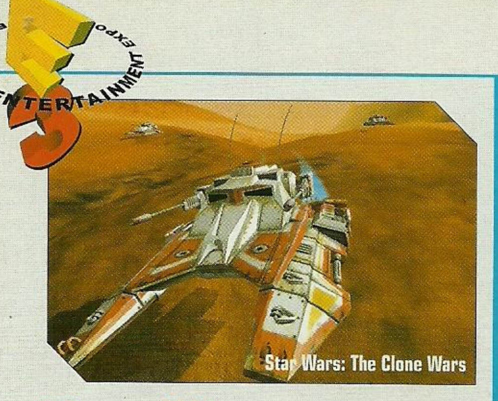
G: Estratégia (Comunicação) **P:** Nintendo **D:** Nintendo **L:** 16 de setembro de 2002

Mais um game que foi exibido na E3 passada e ganhou cara nova. **Animal Crossing** se chamava **Animal Forest**, e era para o N64. Agora, o nome mudou, o console também, e as possibilidades se multiplicaram para todos os lados. **AC** está sendo divulgado pela Nintendo como o principal game a usar a fundo a conectividade entre o Cube e o GBA. A palavra-chave é a comunicação. O game simula a convivência de vários personagens numa cidadezinha virtual habitada por animais. Você conversa com eles, troca informações, trabalha pra ganhar dinheiro, compra novas mobílias para sua casa, e por aí vai. Mas não é só rotina. Existem outras tarefas que deixam sua vidinha mais divertida. Por exemplo, há peixes e insetos que só podem ser capturados em certas épocas do ano, ou em feriados (o game roda em tempo real – quando é dia na tela, é dia também fora dela).

E como o GBA entra nessa? Pelo Advance, você pode visitar uma ilha que não existe no GameCube e coletar itens valiosos. E usando o acessório e-Reader e alguns cards especiais no GBA, você pode adicionar novos itens, músicas, roupas de personagens e até minigames que simulam clássicos do Nintendinho. As possibilidades são muitas, e nem todas foram divulgadas pela Nintendo. Como é uma idéia um tanto vasta e complexa, eles explicaram tudo usando um anúncio comercial de cinco minutos de duração. **Animal Crossing** já é mania no Japão, e a Nintendo quer que a febre pegue também no Ocidente. Tanto que até Miyamoto está envolvido no projeto! Fazendo sucesso ou não, já está dando o que falar...



Acima, Animal Crossing na telinha do GBA


Star Wars: The Clone Wars

Star Wars: The Clone Wars

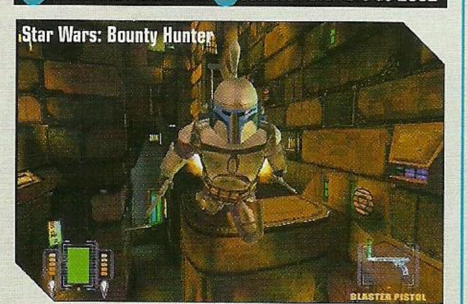
Star Wars: Bounty Hunter

Simplesmente não dá pra reclamar da nova leva de games inspirados no universo de **Star Wars**. A LucasArts caprichou e colocará no mercado alguns dos games mais sensacionais que um fã pode querer. A empresa mostrou para a **NW**, a portas fechadas, seus dois principais lançamentos para o GameCube. Em **Bounty Hunter**, você controla Jango Fett, que em **Episódio II** é o pai do pequeno Boba Fett. Só que a história desse jogo se passa antes de **Episódio II**, por isso Jango é um cara mais jovem do que no filme. Os gráficos são sensacionais: hipercoloridos, muito detalhados e a movimentação do "herói" é ótima. Você controla Jango, e sua missão é sair caçando suas presas por todos os lugares. O legal é que você pode levá-los vivos ou mortos. Não importa, porque o que liga é finalizar o servicinho e ganhar sua grana.

Uma das coisas mais bacanas é o sistema de mira. Quando você está sob ataque, pode apontar para dois inimigos ao mesmo tempo ou até travar a mira no sujeito e fazer movimentos de esquiva para não ser atingido por ele. O game tem dezoito fases e seis mundos: quatro novos que nem existem no filme, mais Coruscant e Tatooine.

The Clone Wars é outro superjogo para os aficcionados pelo assunto. A aventura aqui rola logo após os eventos de **Episódio II**, e é a guerra dos clones em pessoa pegando fogo. Ao longo da disputa você controla personagens como Anakin, Mace Windu e Obi-Wan. As lutas rolam em naves e também em batalhas terrestres, em dezoito fases no Single Player e quase vinte no Multiplayer. Jogando com os amigos, dá para escolher o tipo de tática de luta para ser mais defensivo, agressivo, agir em grupos e coisas assim. Gráficos excelentes e cenários hipercompletos fazem de **Clone Wars** um dos melhores jogos já lançados sobre **Star Wars**.

G: Ação **P:** LucasArts
D: LucasArts/Pandemonic **L:** outubro/novembro de 2002



Star Wars: Bounty Hunter

Phantasy Star Online Episode I & II



Este foi o melhor RPG mostrado para o Cube (o que não era difícil), e o primeiro a usar a conexão online do console. **Phantasy Star Online** ganhou uma versão exclusiva para a máquina da Nintendo, que junta num disco só o primeiro episódio do game e uma outra história exclusiva. O game podia ser jogado por quatro pessoas no estande da Nintendo, que possuía uma versão rodando com seu modem em ação. A animação estava rápida e o game era bem divertido de se jogar em grupo. Sozinho, era outra história. Metade da graça ia embora. O jeito é torcer para a rede de games online funcionar no Brasil. Não custa sonhar.

G: RPG **P:** Sega **D:** Sonic Team **L:** agosto de 2002

Rayman 3: Hoodlum's Havoc

O símbolo da Ubi Soft é uma das únicas mascotes de videogame que não teve origem no Japão ou nos EUA. Rayman é francês, não tem braços nem pernas e é carismático pacas. Seu primeiro game para o 128-bits chama a atenção pelos gráficos reluzentes e a quantidade de animações diferentes do personagem-título (mais de duzentas!). Por falar nele, seu criador, Michel Ancel, está concentrado em um novo e ambicioso projeto multiplataforma: **Project BG&E**. Fique atento: pelo pouco que jogamos, pareceu bem interessante.



G: Ação **P:** Ubi Soft **D:** Ubi Soft **L:** março de 2003



Listão de games

Estes títulos de GameCube também estavam na E3, e em breve falaremos deles! Confira a lista de games, em ordem alfabética:

1080° White Storm (Nintendo) – somente em vídeo
Aquaman (TDK)
Batman: Dark Tomorrow (Kemco)
Battlebots (THQ)
Beach Spikers (Sega)
Big Air Freestlye (Infogrames)
Black & Bruised (Majesco)
BloodRayne (Majesco)
Bomberman Generations (Majesco)
Dave Mirra BMX 3 (Acclaim)
Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse (Nintendo)
Dragon's Lair 3D (Encore)
Dr. Muto (Midway)
Egg Mania Eggstreme Madness (Kemco)
Evolution Worlds (Ubi Soft)
F-Zero (Nintendo) – somente em vídeo
Godzilla: Destroy all Monsters Melee (Infogrames)
Gladius (LucasArts)
Hot Wheels Velocity X (THQ)
Jimmy Neutron (THQ)
Legends of Wrestling (Acclaim)
Mace Griffin Bounty Hunter (Crave)
Minority Report (Activision)
MLB SlugFest 2003 (Midway)
Monsters Inc. (THQ)
Mortal Kombat V: Dark Alliance (Midway)
MX Superfly (THQ)
Namco Museum (Namco)
NBA 2K3 (Sega)
NCAA College Football 2K3 (Sega)
NFL 2K3 (Sega)
NFL Blitz 2003 (Midway)
NHL 2K3 (Sega)
Pac-Man Fever (Namco)
Race of Champions (Activision)
RedCard Soccer 2003 (Midway)
Robotech: Battlecry (TDK)
Rocket Power Beach Bandits (THQ)
RTX Red Rock (LucasArts)
Rugrats: Royal Ransom (THQ)
Scooby Doo! Night of 100 Frights (THQ)
Shaun Murray's Pro Wakeboarder (Activision)
Shrek (TDK)
SpongeBob Flying Dutchman (THQ)
Smuggler's Run: Warzones (Rockstar)
Super Monkey Ball 2 (Sega)
Tetris Worlds (THQ)
Totaled! (Majesco)
Toxic Grind (THQ)
UFC: Throwdown (Crave)
Vexx (Acclaim)
Whirl Tour (Crave)
WWF Wrestlemania X8 (THQ)
XIII (Ubi Soft)
ZooCube (Acclaim)

Tony Hawk's Pro Skater 4



Você mal jogou o 3, e eles já estão preparando o 4. Tony Hawk **volta ao GameCube, cheio de novidades. A melhor delas é o retorno do brasileiro Bob Burnquist como o segundo melhor personagem do game. E não é só isso. A Activision também está preparando** Kelly Slater's Pro Surfer **e** Shaun Murray's Pro Wakeboarder, **ambos baseados em esportes radicais. Outro game deste gênero que fez bonito foi** Aggressive Inline, **da Acclaim. Imagine as loucuras de** THPS, **mas feitas com patins, e você terá uma idéia de como é o jogo.**

G: Esporte **P:** Activision
D: Neversoft **L:** novembro de 2002



GAME BOY ADVANCE

Observação: todas as datas referem-se ao lançamento americano

Uma avalanche de jogos!

Em 2001, o GBA foi a sensação da E3. Muita coisa exibida no ano passado não deu as caras desta vez. **Diddy Kong Pilot**, **Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge**, entre outros, não passaram nem perto do estande da Nintendo. A empresa explicou que só mostrou na E3 2002 os games que serão lançados até abril do ano que vem. Mais notícias devem ser divulgadas a qualquer momento!

Esse ano, o portátil continuou sua trilha de destruição. Todas as grandes empresas mostraram títulos para o pequeno console, e agora, mostramos os mais importantes pra você.

Legendas: G: Gênero P: Publisher D: Desenvolvimento L: Lançamento

The Legend of Zelda: A Link to the Past/The Four Swords











Zelda: A Link to the Past **é, e sempre será, um clássico absoluto da era 16-bits, e é figura constante de todas as listas de melhores games da história. Sua conversão para o GBA parecia ser a coisa mais natural, já que a Nintendo está adorando ressuscitar seus clássicos no portátil. Só que o que eles nos mostraram na E3 foi realmente uma surpresa.** *Zelda* **em Multiplayer? É isso mesmo.** *The Legend of Zelda: Four Swords* **é um modo de jogo presente no mesmo cartucho de** *A Link to the Past*, **que permite o jogo com quatro pessoas simultaneamente. Na coletiva de imprensa da Nintendo, Shigeru Miyamoto chamou produtores da Sega, Namco e Capcom para participarem da brincadeira com ele no palco. Nos pareceu divertidíssimo, mas jogar devia ser melhor. E era isso mesmo. Você já tinha imaginado ver quatro Links (com o mesmo visual do herói de** *Zelda* **do GameCube) interagindo na mesma tela, caçando tesouros e enfrentando vilões no melhor estilo** *Gauntlet*? **Parece bom, não? Miyamoto disse que a idéia do Multiplayer está sendo tão bem-aceita que talvez ela apareça em todos os games** *Zelda* **que saírem daqui pra frente. Seja lá como for, a opção é um belíssimo atrativo para quem já conhecia** *A Link to the Past*.

G: Ação/RPG P: Nintendo D: Capcom L: 9 de dezembro de 2002

e-Reader: a nova máquina do GBA

Já falamos deste novo acessório há exatamente um ano (na E3 2001), e agora ele teve a merecida atenção da Nintendo. O e-Reader é um "leitor" de Cards especiais, que é encaixado no Game Boy Advance, exatamente no mesmo local dos cartuchos. Ele funciona como um leitor de Cards especiais, que são vendidos separadamente, e contém informações para games específicos. Por exemplo, em **Animal Crossing**, o jogador pode comprar Cards com dados sobre novas músicas para o jogo. Daí, ele só precisa conectar o GBA – com o e-Reader – ao GameCube, e "passar" o Card no acessório para adicionar uma nova música ao jogo. Esse tipo de opção também será usada nos próximos games **Pokémon** e **Kirby** para o portátil. Os Cards serão vendidos nos EUA por US$ 1,99, e virão em pacotinhos como aqueles de figurinhas. Não se sabe se essa novidade chegará um dia ao Brasil, mas se fizer sucesso, quem sabe? Na E3, o e-Reader fez sucesso. Os Cards eram distribuídos como brinde no estande da Nintendo, e filas se formavam para cada um passar seus Cards nos e-Readers disponíveis. Se tivesse sorte, o visitante podia até ganhar um GBA como prêmio!



Metroid Fusion

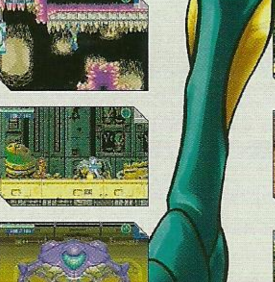
Este foi o ano de **Metroid** na E3. No GameCube, Samus Aran destruiu com sua nova super-aventura em primeira pessoa. Já no Game Boy Advance, não havia lá muita expectativa. **Metroid IV** foi exibido na feira do ano passado, num vídeo curtinho e muito meia-boca. Ninguém se impressionou, e ficamos à espera de uma bomba no portátil.

Que nada! Mudou tudo, e pra melhor. O game agora se chama **Metroid Fusion**, e está simplesmente demais. Você se lembra de **Super Metroid** para Super NES? Então, é quase a mesma coisa. O estilo é o mesmo, o visual é parecido (no GBA está melhor), só que a história, quanta diferença! **Metroid Fusion** traz ao GBA um enredo exclusivo, mas com o mesmo espírito de jogo que tornou a série uma das mais populares de todos os tempos. Samus está diferente no game: novas armas, novas habilidades e até um novo uniforme. **Metroid Fusion** está sendo produzido pela mesma equipe que fez os primeiros games da série (para NES e Game Boy), e a expectativa está alta. Só pra você entrar no clima: a demo apresentada na E3 mostrava uma fase inteira do game. Se conseguisse chegar à tela final, o jogador encontraria... não um chefão, mas a mercenária Samus Aran. Ué, mas então, quem você estava controlando? Mistério!

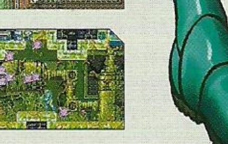






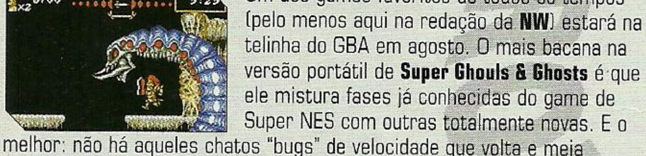






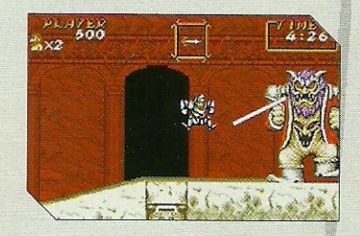
G: Ação/Aventura P: Nintendo D: Capcom L: 18 de novembro de 2002

Super Ghouls 'n' Ghosts

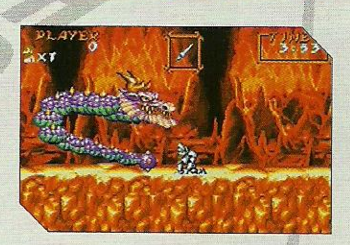


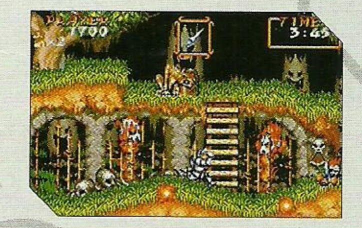
Um dos games favoritos de todos os tempos (pelo menos aqui na redação da **NW**) estará na telinha do GBA em agosto. O mais bacana na versão portátil de **Super Ghouls & Ghosts** é que ele mistura fases já conhecidas do game de Super NES com outras totalmente novas. E o melhor: não há aqueles chatos "bugs" de velocidade que volta e meia aconteciam no antigo game. Enquanto esperamos a Capcom resolver nos dar uma versão 3D para GameCube desta excelente série, podemos matar nossa saudade do cavaleiro de cuecas jogando no GBA.

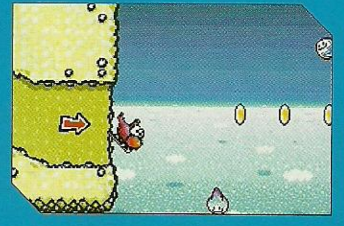
G: Ação **P:** Capcom **D:** Capcom **L:** setembro de 2002









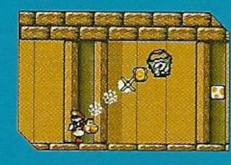






G: Ação **P:** Nintendo **D:** Nintendo **L:** 30 de setembro de 2002

Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

Já cansamos de falar que o GBA é um portátil superpoderoso. Este game é mais um testemunho disso. Aliás, **Yoshi's Island: Super Mario Advance 3** prova que o GBA é até mais poderoso do que o Super NES, pois o game, que foi um dos mais avançados do console, está igualzinho ao original e não tem um chip FX dentro do cartucho. A única coisa que eles poderiam ter tirado e não tiraram é aquele choro irritante do bebê Mario toda vez que ele cai das costas do Yoshi. Bom, nada é perfeito neste mundo...





Donkey Kong Plus

Esta foi uma das surpresas do estande da Nintendo na E3. Donkey Kong Plus **estava em demonstração num cantinho, mas não passou despercebido. O game segue o estilo do** Donkey Kong **lançado para GB em 1994, mas com gráficos muito mais elaborados. A novidade é que, através de um software especial, os jogadores vão poder projetar fases no GameCube e transferi-las para o GBA com o cabo GBA/GC. Esta função, infelizmente, não estava disponível no evento, e a data de lançamento ainda está indefinida.**

G: Puzzle **P:** Nintendo **D:** Nintendo **L:** primeiro trimestre de 2003


Primeiro você cria sua fase no GameCube...


...e depois joga no GBA, graças à conectividade!

Golden Sun 2: The Lost Age

O melhor RPG de GBA deixou todo mundo com vontade de "quero mais". No final do primeiro **Golden Sun**, a tela com os dizeres "To Be Continued" não deixavam dúvidas de que uma seqüência estava por vir. Ainda bem que a Nintendo resolveu dar sinal verde para a Camelot, e outro **GS** está sendo desenvolvido para lançamento ainda neste ano. **Golden Sun: The Lost Age** apresenta uma estrutura bem similar à do primeiro game, mas traz novos elementos de jogo, além de muitos feitiços e a possibilidade de superar o original em termos de beleza de gráficos.








G: RPG **P:** Nintendo **D:** Camelot **L:** primeiro trimestre de 2003

Pokémon, cadê você?


Pokémon Advance

Se em 2001 os Pokémon apareceram de forma discreta na E3, este ano eles literalmente se esconderam. Ou melhor, foram escondidos pela Nintendo. Não havia nenhum game com os monstrinhos em versão jogável, e quase nenhuma informação foi divulgada a respeito dos títulos que estão por chegar. A Nintendo limitou-se a dizer que **Pokémon Advance** será lançado no final do ano no Japão, e em 2003 nos EUA. E só. Nada de GameCube, Pichu, Pikachu ou coisa parecida. No estande da Nintendo, três pequenos telões exibiam cenas de **Pokémon Advance**, que muito pouco revelavam. Para animar as coisas, um boneco gigante do Pikachu dividia um pequeno espaço com um enorme Kirby – que logo mais vai virar desenho animado nos EUA. Outro que tinha destaque era **Hamtaro**, uma animação de ratinhos fofos que já é sucesso, e logo vai virar game para GBC.

Hamtaro


Kirby

Será o fim de **Pokémon**? Com toda certeza, não. Ao que tudo indica, a febre foi tão intensa nos EUA, que a Nintendo esfriou um pouco as coisas para não gastar todas suas fichas de uma vez só. O que isso significa? Que no ano que vem, a avalanche dos monstrinhos fofos vai voltar a desabar – e em peso, com a ajuda de **Kirby** e **Hamtaro**.

E tem muito mais!

Muitas outras novidades foram mostradas na feira, mas por falta de espaço não poderemos dar tanta atenção. A Activision revelou **Tony Hawk's Pro Skater 4**, e mostrou porque manja de esportes radicais como ninguém. A Konami mostrou a continuação de seu **Castlevania**, e nos deixou com água na boca. **Castlevania: Harmony of Dissonance** é mais bonito e rápido que **Circle of the Moon**. Os caras ainda revelaram **Contra Advance**, uma versão perfeita de **Contra III** para Super NES. Sensacional! A Capcom também não ficou devendo. Além de **Super Ghouls'n' Ghosts**, rolou **Mega Man Zero** e **Street Fighter Alpha 3**, que ficaram incríveis na telinha. A EA mostrou **Harry Potter and the Chamber of Secrets** e **The Lord of the Rings: The Two Towers**, baseados nos dois filmes que vão arrebentar no final do ano. E a Sega deixou todo mundo feliz com **Super Monkey Ball**, que está tão divertido quanto no Cube.

E a Nintendo também mostrou novidades. **Roll-o-Rama**, **Stage Debut** e **Donkey Kong Plus** eram os games que promoviam a conectividade entre o GBA e o GameCube. É cada coisa maluca que dá pra fazer... **Kururin Paradise** (seqüência de **Kuru Kuru Kururin**) e **Game & Watch Gallery 4** (coletânea de joguinhos clássicos) também podiam ser jogados, e estão no caminho certo. Todos esses games terão a atenção que merecem nos próximos meses, aqui nas páginas da **Nintendo World**!


Super Monkey Ball


G&W Gallery 4

Listão de games

Olha só quantos jogos novos de GBA estavam na E3! Confira a lista de games, em ordem alfabética:

Aero the Acrobat (Metro 3D)
Altered Beast (THQ)
Aquaman: Battle for Atlantis (TDK)
Battlebots (Majesco)
Bionicle: Matoran Adventures (Electronic Arts)
Bomberman Max 2 [Red and Blue] (Majesco)
Boulder Dash EX (Kemco)
BMX Trick Racer (Simon & Schuster)
Colin Mcrae Rally 2.0 (Ubi Soft)
Crazy Chase (Kemco)
Crazy Taxi (THQ)
Crouching Tiger Hidden Dragon (Ubi Soft)
David Beckham Soccer (Majesco)
Defender of the Crown (Metro 3D)
Denki Blocks (Majesco)
Dinotopia: The Timestone Pirates (TDK)
Disney's All Star Sports Football (Konami)
Disney's The Jungle Book (Ubi Soft)
Downforce (Titus)
Driver 2 (Infogrames)
Dual Blades (Metro 3D)
Dungeons & Dragons: Eye of the Beholder (Infogrames)
Earthworm Jim 2 (Majesco)
Egg Mania (Kemco)
FairlyOdd Parents (THQ)
Fire Emblem Advance (Nintendo)
Fire Pro Wrestling 2 (BAM! Entertainment)
GT Advance 2 (THQ)
Guilty Gear X AE (Sammy)
He-Man: Power of Grayskull (TDK)
Hey Arnold! (THQ)
Hot Wheels Bash Arena (THQ)
Hot Wheels Velocity X (THQ)
Jimmy Neutron (THQ)
Lilo & Stitch (Ubi Soft)
Kelly Slater's Pro Surfer (Activision)
Matt Hoffman's Pro BMX 2 (Activision)
Matchbox Cross Town Heroes (THQ)
Medabots (Natsume)
Mega Man Battle Network 2 (Capcom)
Minority Report (Activision)
Mortal Kombat V: Deadly Alliance (Midway)
Moto Racer Advance (Ubi Soft)
Phantasy Star Collection (THQ)
Pinball of the Dead (THQ)
Pocket Music (Majesco)
Pocky & Rocky With Becky (Natsume)
Power Rangers Wild Force (THQ)
Punch King (Acclaim)
Rayman 3: Hoodlum Havoc (Ubi Soft)
Ripping Friends (THQ)
Rocket Power Beach Bandits (THQ)
Robotech: The Macross Saga (TDK)
Rugrats I Gotta Go Party (THQ)
Sabrina The Teenage Witch (Ubi Soft)
Sega Smash Pack (THQ)
Scooby Doo The Movie (THQ)
Shaun Murray's Pro Wakeboarder (Activision)
Shrek (TDK)
SpyHunter (Midway)
SpongeBob Flying Dutchman (THQ)
Star Wars - Episode II: Attack of the Clones (THQ)
Spirit (THQ)
Tennis Masters Series 2002 (Microids)
The King of Fighters EX: Neo Blood (Sammy)
The Mummy (Ubi Soft)
The Revenge of Shinobi (THQ)
The Sum of All Fears (Ubi Soft)
Top Gun Firestorm Advance (Titus)
Treasure Planet (Ubi Soft)
Wild Thornberry's (THQ)
Wings (Metro 3D)
Virtua Tennis (THQ)
Wizardry Summoner (Natsume)
Woody Woodpecker Crazy Castle 5 (Kemco)


Castlevania: Harmony of Dissonance


Contra Advance


Mega Man Zero


Street Fighter Alpha 3

Colaboraram: **Eduardo Trivella** e **Odair Braz Junior**



Resident Evil

Esqueça o manual de sobrevivência dos escoteiros e chame o exército!

Por Fábio Michelin

Resident Evil é daqueles games que todo mundo vai jogar, independente do console que possui ou do tipo de jogo de que mais gosta. Você vai ver todo mundo comentando na escola, no seu prédio, na rua e até na missa das seis. Por isso, a Nintendo World está fazendo um detonado detalhado do game para você não ficar atrás e poder comentar tudo com muita propriedade, além de garantir que você solucione todos os segredos, consiga todos os finais, habilite as roupas secretas e, principalmente, não sirva de almoço para os zumbis. Só não garantimos a sua segurança nas noites que se seguirão, muito menos lavaremos suas cuecas borradas depois de cada hora jogada. Vai nessa machão!

Quem tiver mais coragem que seja o primeiro a entrar na casa!

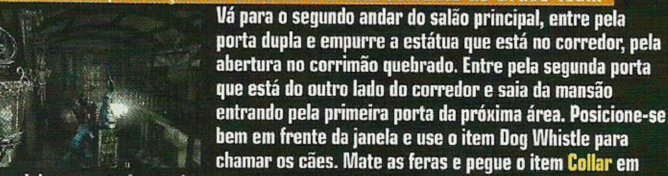
Assim que a apresentação terminar e você resolver sair detrás do sofá, siga com Barry pela porta grande a sua esquerda. Na sala de jantar, entre pela porta lá do fundo, perto da lareira e no corredor siga para o lado esquerdo. Você irá se deparar com a primeira imagem de um zumbi e ele estará fazendo um lanchinho, agora, adivinha quem ele vai querer para sobremesa? Salve a sua pele correndo de volta para a sala de jantar e se escondendo atrás de Barry. Ele então detonará o monstro. Vá até o salão principal e Wesker terá desaparecido misteriosamente. Dê uma volta por trás da escada e Barry decidirá que é melhor vocês se separarem. Entre pela porta dupla à direita, dê a volta no móvel que está na sala e empurre-o até a estátua, suba nele e pegue o mapa.

Volte para a sala de jantar, entre pela mesma porta onde estava o zumbi e siga para a esquerda. Suba a escada e, no final do corredor, passe por outra porta. Vá para a direita e depois de passar pelas estátuas pegue o item **Golden Arrow**. Volte ao salão principal, suba o primeiro lance de escada e entre pela porta a sua frente – é uma porta camuflada com o desenho da parede. Desça até o cemitério e você encontrará uma tumba.

Examine o item Golden Arrow e ele se dividirá em duas peças, encaixe a ponta verde na fechadura da tumba e desça pela escada. Nesta área pegue o item **Book of Curse** e volte para o salão principal. Siga pela porta dupla à esquerda, acesse o seu inventário e examine o Book of Curse, para pegar a **Sword Key** que está presa na parte detrás do livro. Vá pela porta branca, depois entre na sala da direita e pegue o item **Chemical**. Saia desta sala e siga até o final do corredor, depois entre na primeira porta à direita, e entre na primeira sala de Save do jogo que está debaixo da escada. Aproveite para salvar o seu progresso na máquina de escrever e depositar ou retirar do baú os itens necessários.

Suba pela escada novamente e entre pela porta no final do corredor da direita, você encontrará o item **Wooden Mount**. Entre por outra porta a sua direita e pegue o **Dog Whistle** e o **Lighter** (isqueiro). Saia pela outra porta, siga até o final do corredor e entre na sala da lareira. Acenda o fogo usando o isqueiro e, em seguida, use o Wooden Mount para pegar o mapa do segundo andar da mansão.

Cães zumbis, reforços no arsenal e o sobrevivente do Bravo Team



Vá para o segundo andar do salão principal, entre pela porta dupla e empurre a estátua que está no corredor, pela abertura no corrimão quebrado. Entre pela segunda porta que está do outro lado do corredor e saia da mansão entrando pela primeira porta da próxima área. Posicione-se bem em frente da janela e use o item Dog Whistle para chamar os cães. Mate as feras e pegue o item **Collar** em um deles – nesta área existe um vaso com erva infinita de recuperação de energia.

Examine esse item, para encontrar o **Coin** e examine-o novamente para transformá-lo no item **Imitation of a Key**. Siga para a sala de jantar no primeiro piso e pegue o item **Blue Gemstone** junto da estátua quebrada.

Siga pela porta ao lado da lareira e vá à direita no corredor, desça pela escada e destranque a porta, mas não entre – isso é só para que você possa dispensar a chave e livrar espaço no inventário.

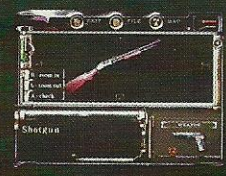
Volte, vá até a outra extremidade do corredor, suba pela escada, passe por outra porta e siga reto para acessar a área do puzzle. Pegue a **Armor Key** sobre a pedra e coloque o item Imitation of a Key em seu lugar.

Volte ao salão principal, suba pela escada e entre pela segunda porta da esquerda. Vá caminhando pelo corredor e pegue a **Grenade Launcher** ao lado do soldado morto. Volte e siga pela porta dupla no lado oposto. Entre pela segunda porta da direita, desça pela escada e entre na sala de Save para gravar o progresso. No final do corredor, entre na sala da direita e pegue a **Broken Shotgun**.

Saia desta sala e entre pela porta do final do corredor. Vá até a porta branca e use o Chemical na bomba de água, vire a chave para o lado vermelho e pegue o item **Death Mask**. Volte até o salão principal, suba pela escada, entre pela porta à direita e depois entre pela primeira porta. Você assistirá a uma cena com um soldado do Bravo Team e terá que pegar o item Serum que está na segunda sala de Save (no primeiro andar. Corra até lá e não pare para nada, pegue o item **Serum** no armário e volte rapidamente.



Depois de uma nova cena, siga em frente, entre pela porta e pegue o corredor da esquerda. Use o isqueiro no candelabro em cima da mesa e empurre o armário para abrir uma passagem secreta e pegar o **Musical Score**. Volte ao salão principal mais uma vez, siga pela porta dupla do lado direito da sala e entre pela porta branca, para depois entrar por outra porta em frente. Entre pela terceira porta deste corredor e pegue a **Shotgun** na parede. Para não ficar preso, coloque a Broken Shotgun em seu lugar. Saia desta sala, entre pela porta dupla em frente e depois vá pela porta da esquerda.



Mansion 1F

M2F
Serum
Broken Shotgun
MO Disc
Gold Emblem
Death Mask
Musical Score
MB1
M2F
M2F
Shield Key
Emblem
Blue Gemstone
MB1
AB1
M2F
Lock Pick
C1F
C1F
M2F
Stone and Metal Object
Feel Canteen
Chemical
Death Mask
Shotgun
MB1
Eagle Medal
Emblem Key

Mansion 2F

M3F
M1F
Yellow Gemstone
Red Gemstone
M1F
Golden Arrow
Wolf Medal
Battery
M1F
Imitation of a Key
M1F
M1F
Dog Whistle
Lighter
Wooden Mount
Wind Crest
Death Mask
Death Mask
M1F
Musical Score
Grenade Launcher

A combinação dos quadros



Nesta sala você encontrará três quadros em cada parede e um no final do corredor. Veja a seqüência do segredo: 1) primeiro do lado esquerdo (mais perto da porta); 2) segundo no lado direito; 3) terceiro do lado direito (mais longe da porta); 4) quadro do final do corredor. Uma passagem secreta se abrirá e seguindo por ela você encontra o item **Death Mask**. Abra o portão e volte para o segundo andar do salão principal. Entre pela primeira porta à esquerda, em seguida pela porta dupla no meio do corredor. Empurre as armaduras na seqüência: 1) a segunda do lado direito; 2) a primeira do lado esquerdo; 3) a primeira do lado direito. Todas as estátuas devem ficar encostadas na parede. Agora aperte o botão no centro da sala e pegue o item **Jewelry Box**. Examine este item e você encontrará quatro botões e deverá pressioná-los para abrir a caixa e pegar a **Death Mask**.

Siga até a sala de jantar, pegue o item **Emblem** sobre a lareira e entre ao lado. No corredor, entre na sala do piano, a segunda do lado esquerdo, empurre o armário e pegue o item **Musical Score**. Combine os dois itens Musical Score para completar a partitura e use-a no piano.

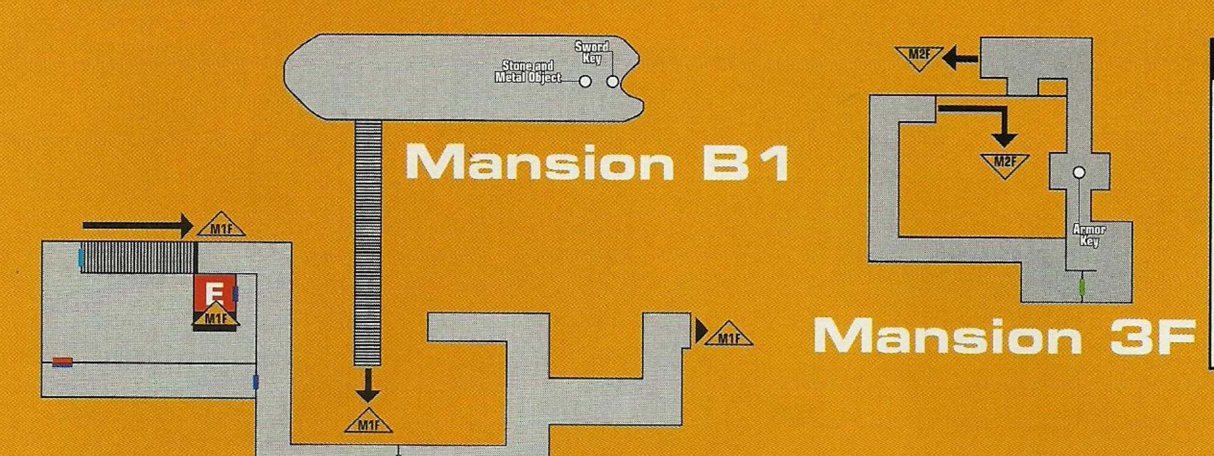
Entre pela passagem revelada, pegue o item **Gold Emblem** e coloque o Emblem em seu lugar para poder sair. Vá até a sala de jantar e coloque o Gold Emblem na lareira. Em seguida, verifique o relógio. Você precisará resolver um puzzle com os ponteiros. Deixe o ponteiro grande no número doze e mova o pequeno para o número seis. Pegue a **Shield Key** e vá para o lugar onde você encontrou Richard, o sobrevivente do Bravo Team. Siga em frente pela porta e suba pela escada.

Legenda

PORTAS
- : porta aberta
- : porta trancada
- : porta semitrancada (abra pelo lado azul)
- : porta de mão única
- : porta quebrada
- : abra com Sword Key
- : abra com Armor Key
- : abra com Shield Key
- : abra com Helmet Key

INDICAÇÕES
- B: baú
- C: galão de combustível
- S: save point
- E: elevador

TRANSIÇÃO DE ÁREAS
- : mesmo nível
- : sobe
- : desce
- M1F: Mansion 1F
- M2F: Mansion 2F
- M3F: Mansion 3F
- MB1: Mansion B1
- C1F: Courtyard 1F
- AB1: Altar B1



Legenda

PORTAS
- porta aberta
- porta semitrancada (abra pelo lado azul)
- abra com Sword Key
- abra com Helmet Key

INDICAÇÕES
- E: elevador

TRANSIÇÃO DE ÁREAS
- : sobe
- : desce

M1F: Mansion 1F
M2F: Mansion 2F

O caldo começa a engrossar pro seu lado

Esteja preparado com muita munição para a espingarda, você enfrentará agora a cobra gigante. Evite que ela o encurrale e dispare de média distância. Depois de alguns tiros, a cobra fugirá derrotada e você pode pegar mais uma **Death Mask**.

Vá em direção à segunda sala de Save – aquela que fica embaixo da escada –, mas em vez de descer, siga pelo corredor e entre pela porta à direita. Na câmara com a cabeça de alce, entre pela porta da direita.

Depois da pequena ceninha, examine o painel e pegue o **Lure of a Bee**, o **Bee Specimen** e o **Fishhook**. Combine o Lure of a Bee com o Fishhook e use-o no painel ao lado da porta. Em seguida, use o Bee Specimen no outro painel e clique no botão para pegar o **Wind Crest**.

De posse das quatro máscaras, vá até o cemitério fora da mansão e desça pela escada da tumba. Coloque as máscaras sobre as cabeças fixadas na parede e o caixão que está acorrentado no teto cairá no chão. De dentro dele sairá um zumbi diferente, muito mais forte, mais rápido e violento.

Use munição pesada e não dê bobeira ficando perto dele, procure correr para o lado oposto da sala sempre que ele te perseguir. Dando cabo desse inimigo, pegue o **Stone & Metal Object** que lhe permite sair da mansão.

Do cemitério, volte atravessando pela sala dos quadros e, do outro lado, entre pela porta no final do corredor escuro, logo em frente. Fora da mansão, siga em frente e use o item Stone & Metal Object no painel ao lado da porta de metal.

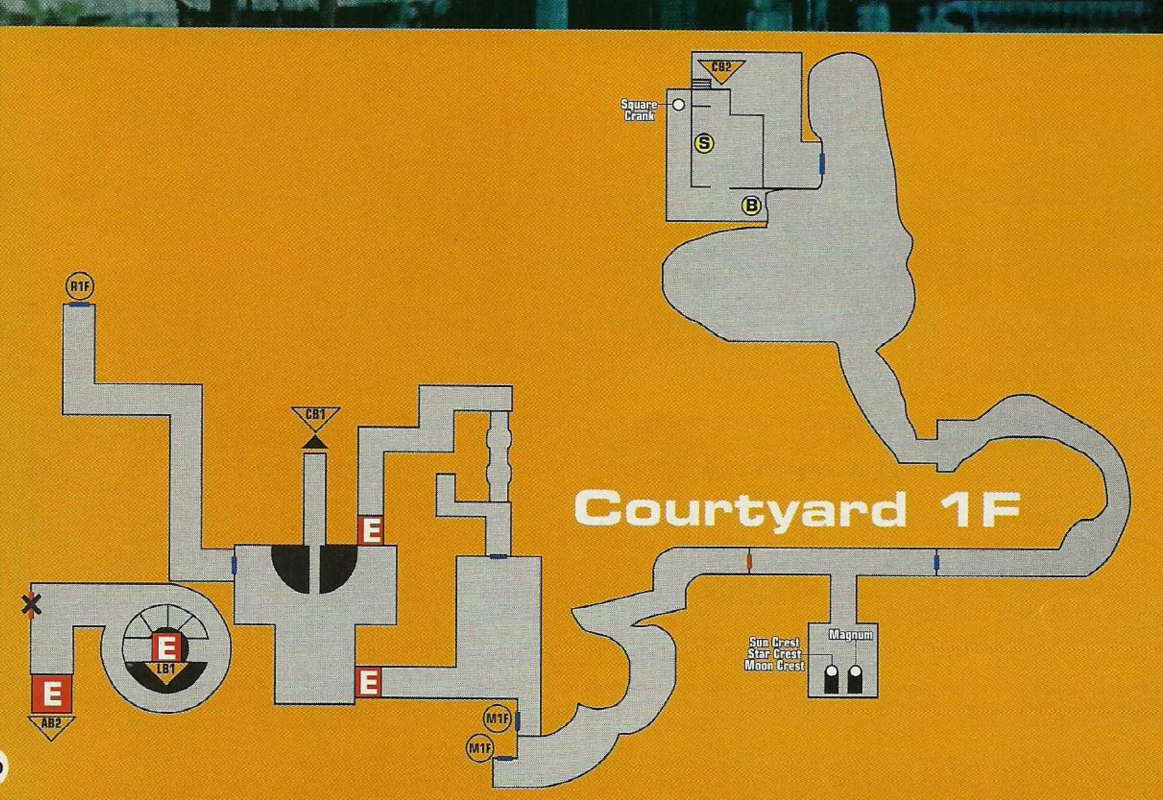
Acessando a próxima sala, pegue o caminho da direita descendo pela escada. Você encontrará dois galos que indicam direções, posicione-os da seguinte maneira:

Galo vermelho: apontando para o oeste (letra W)

Galo azul: apontando para o norte (letra N)

Entre pelo portão aberto e no cemitério use o item Wind Crest no túmulo da direita. Pegue os itens **Moon Crest**, **Sun Crest** e **Star Crest**. Examine esses itens e aperte os botões que são encontrados na parte traseira de cada um.

Em seguida, use-os no túmulo ao lado e pegue a **Magnum**. Siga em frente e passe pelo outro portão. Suba, entre na cabana e pegue o **Crank**. Quando você tentar voltar pelo caminho, uma criatura muito estranha surgirá, evite-a e volte para a sala que dá entrada para a mansão.



Legenda

PORTAS
- porta aberta
- porta trancada
- porta quebrada

INDICAÇÕES
- B: baú
- S: save point
- E: elevador

TRANSIÇÃO DE ÁREAS
- : mesmo nível
- : desce

M1F: Mansion 1F
CB1: Courtyard B1
CB2: Courtyard B2
R1F: Residence 1F
AB2: Altar B2
LB1: Laboratory B1

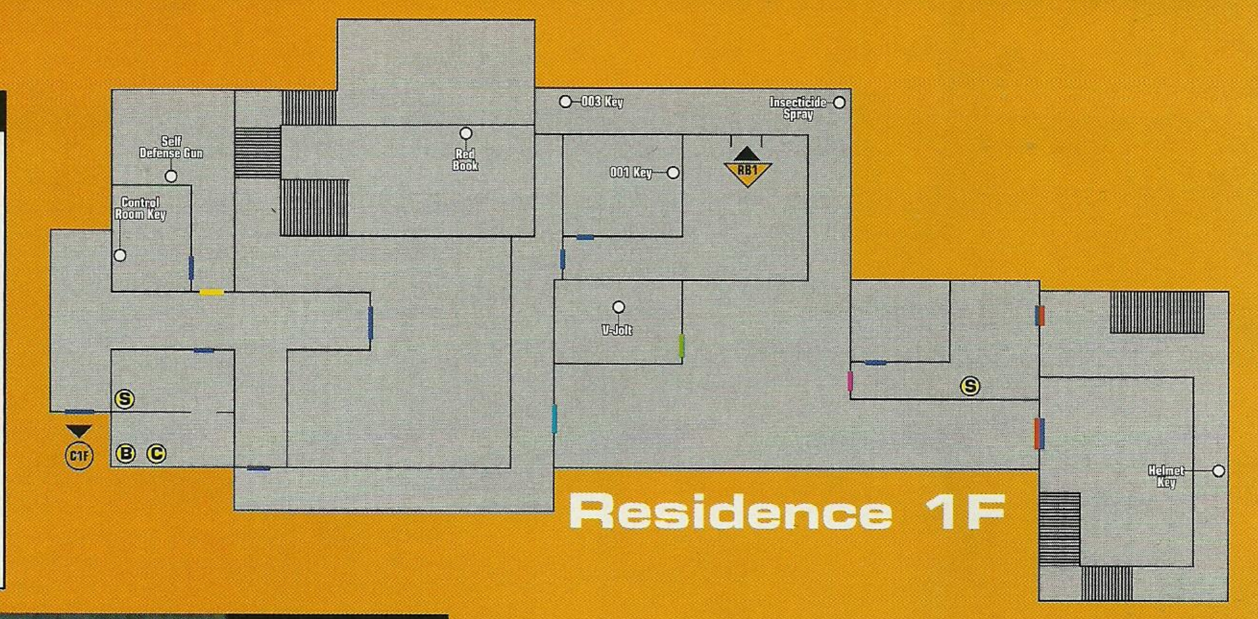


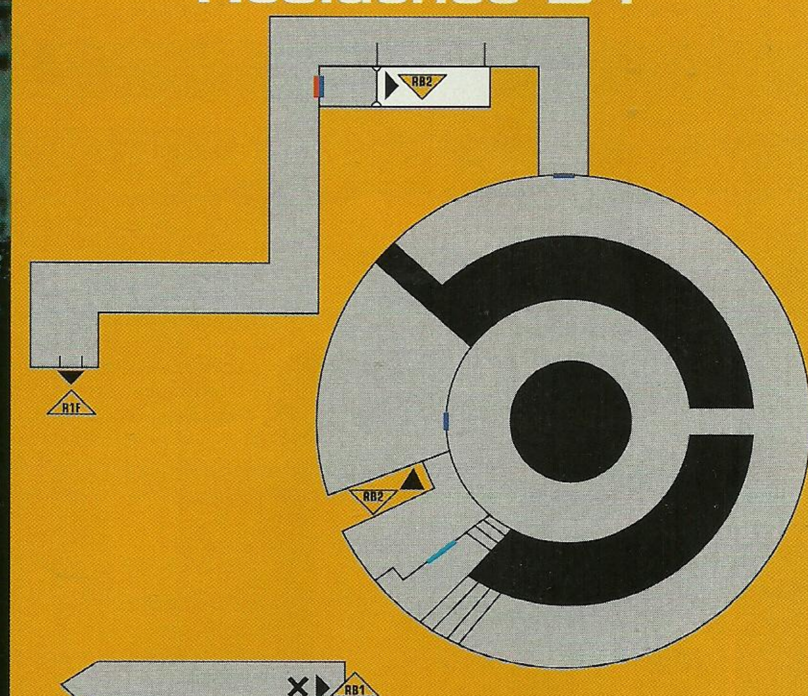
PORTAS
- porta aberta
- porta trancada
- porta semitrancada (abra pelo lado azul)
- abra com Gallery Key
- abra com 001 Key
- abra com 003 Key
- abra com código

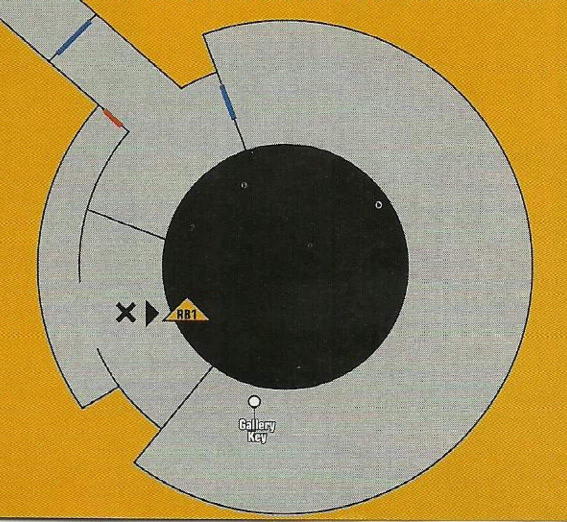
INDICAÇÕES
- B: baú
- C: galão de combustível
- S: save point

TRANSIÇÃO DE ÁREAS
- : mesmo nível
- : sobe
- : desce

C1F: Courtyard 1F
R1F: Residence 1F
RB1: Residence B1
RB2: Residence B2







Visita ao aquário maldito

Suba pela escadinha desta sala, detone os cães zumbis e siga para a porta no fundo do quintal. Use o Crank no painel do lado esquerdo, desça pela escada e pegue o elevador para continuar descendo.

Vá para a direita, entre pelo portão e acesse o casarão. De cara, você encontrará um ponto de salvamento. Entre pela porta da direita e depois procure pela porta com o número dois. Curta uma ceninha, depois empurre os dois armários que estão no fundo da sala: o da esquerda empurre para frente e o da direita empurre para a esquerda. Você descobrirá uma escada, não desça, em vez disso, entre pela porta que está ao lado da que você usou para entrar. Pegue a **001 Key** na prateleira e saia.

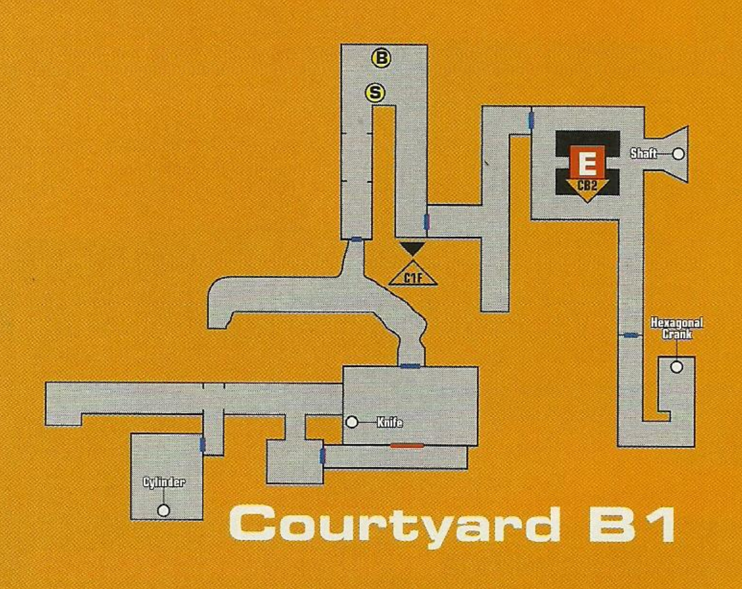
Volte até o ponto de salvamento e siga pela porta bem a sua frente. Nessa sala há um cara pendurado no teto e o item **Self Defense Gun**.

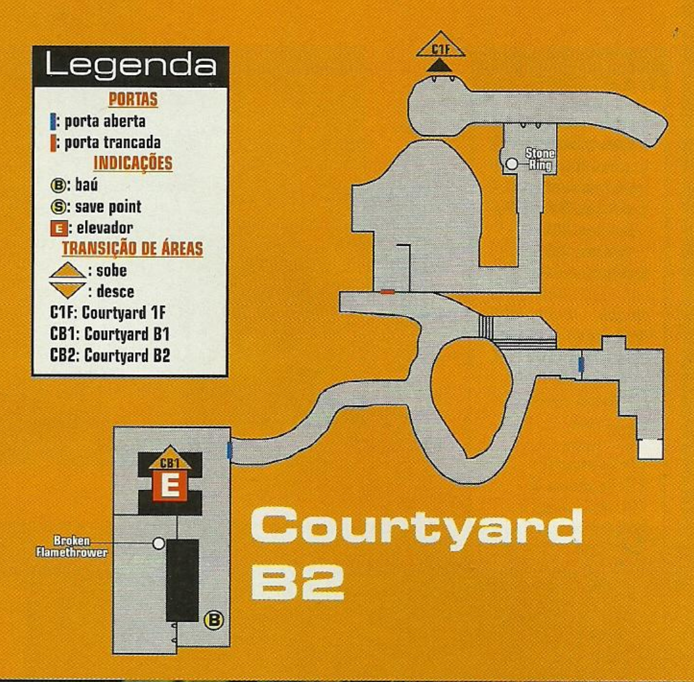
Saia e siga pela porta à direita, perto da porta de onde você veio. Pegue a **Control Room Key** na banheira e volte para a sala com o número dois.

Desça pela escada e empurre as três caixas de madeira para dentro da água, formando assim uma ponte. Siga em frente e entre por outra porta.

Vá para a esquerda, tome cuidado com os tubarões e entre pela primeira porta que pintar. Desça pela escada, ligue o computador a sua frente, depois o que está a sua direita e o que está a sua esquerda. Siga até os tanques que estão no corredor e mova o mecanismo número dois. Volte aos computadores, clique no da direita, depois no da esquerda e no computador à sua frente. Vá até o final do corredor, entre pela porta e depois pelo portão. Saia deste corredor e procure pelo tubarão gigante na piscina. Passe pelo lado direito, suba na plataforma, acione o painel e jogue a caixa de controle na água. Agora, acione a alavanca ao lado para eletrocutar o monstro.

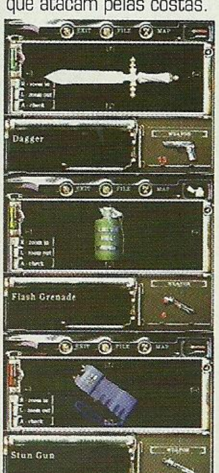
Pegue a **Gallery Key** que está atrás do tubarão e volte para o portão. Vá pelo lado direito, entre por outra porta e suba pela escada. No mesmo corredor onde está a porta com o número dois, entre pela porta da direita e siga pelo corredor que o levará até um cadáver. Faça uma geral no cara e pegue o **Insecticide Spray**. Volte ao corredor com porta número dois e use o spray no buraco da parede. Volte até o cadáver e siga direto para pegar a **003 Key** e um livro na estante.





Defenda-se!

Para os jogadores mais lentos e não acostumados com o sistema de controle de **Resident Evil**, a Capcom desenvolveu uma arma de batalha que evita o fim de jogo precoce. A função dos itens de defesa é não deixar que o jogador saia no prejuízo quando surpreendido pelas criaturas sorrateiras que saem de armários, entram pelas janelas, aparecem na curva de um corredor ou mesmo as que atacam pelas costas.



Durante a aventura, os personagens encontram punhais, minigranadas e baterias (para o aparelho de choque). Estas armas, que podem derrubar e até matar, são usadas no combate corpo a corpo com os zumbis. O punhal é cravado na cabeça do inimigo, o choque o deixa ligadão e a minigranada faz pedaços do defunto. Você nunca viu nada igual!

Além disso tudo, nesta versão você também pode incinerar os cadáveres, evitando que revivam e voltem a atormentá-lo. Para botar fogo nos defuntos é só encher o item Fuel Canteen nos galões de combustível encontrados nas salas de Save e depois despejar o líquido sobre o inimigo caído. Ele vai entrar em combustão e desaparecerá para sempre.

A química do jogo e o primeiro Hunter a gente nunca esquece

Dirija-se para a sala de Save e entre pela porta dupla – tenha o isqueiro com você. Vá para o lado direito e você encontrará uma pequena lamparina vermelha, use o isqueiro para acendê-la e observe o símbolo em forma de um olho. Continue em frente, desça pela escada, pegue o livro sobre o balcão e acenda a lamparina verde, para poder observar outro olho – que se diferencia do primeiro por pequenos detalhes nos cílios. Suba, acenda a terceira lamparina e observe o último símbolo. Examine a mesa de sinuca e anote os números aparentes nas bolas: vermelha, amarela e verde. Esses números estão relacionados com as lamparinas e com os símbolos coloridos. Retorne até o corredor com cadáver e use a combinação de números para formar uma senha e abrir a porta lacrada: para o símbolo da lamparina vermelha, use o número da bola de sinuca vermelha, para a lamparina amarela, use o número da bola amarela e para a lamparina verde, use o número da bola verde. A senha será algo como 356 ou 563, mas ela se altera cada vez que você joga.

Dentro desta sala, pegue quatro recipientes de vidro. Na pia, encha um deles com água (número 1) e outro com o líquido vermelho (número 3). Misture os dois para obter a fórmula número 4. Pegue a substância 6 e misture com a 4 para chegar à número 10. Em seguida, combine as substâncias 6 e 1, o resultado deve ser misturado à substância 10. Finalmente, misture a substância 3 com a substância 17 para obter o **V-Jolt**.



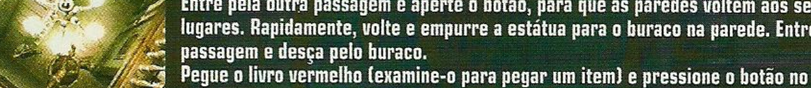


Siga para o corredor onde você enfrentou os tubarões pela primeira vez, entre pela segunda porta à esquerda e use o V-Jolt nas raízes da planta. Vá novamente para a sala com o número três, use o livro na estante e depois monte o quebra-cabeça de modo que fique igual à foto. Entre pela passagem secreta, depois curta a cena em que Barry faz churrasquinho da planta. Vá em frente, pegue a chave na lareira e retorne para a mansão.

Tome cuidado com os Hunters pelo caminho. Entre pela pequena porta à esquerda, suba pela escada e siga até a última porta. Empurre a estátua até a parede e as laterais começarão a se mover. Continue firme empurrando a estátua, isso evitará que você seja esmagado.

Entre pela outra passagem e aperte o botão, para que as paredes voltem aos seus lugares. Rapidamente, volte e empurre a estátua para o buraco na parede. Entre na passagem e desça pelo buraco.

Pegue o livro vermelho (examine-o para pegar um item) e pressione o botão no túmulo a sua frente. Acione a alavanca de energia, siga para a esquerda e passe por duas outras portas. Agora seja rápido e entre pela porta aberta pelo Hunter. Suba pela escada e entre pela porta do lado direito. Nesta sala, empurre os móveis deixando-os bem à frente das cabeças de animais. Use o interruptor para apagar a luz da sala e posicione-se embaixo da águia. Quando ela não estiver olhando para você, corra, suba no móvel e pegue a **Yellow Gemstone**. Repita o esquema para pegar a **Red Gemstone**.

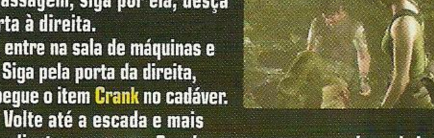


Desça pela escada, siga para a área onde estava o Hunter e entre pela porta que fica no corredor pequeno. Coloque a Yellow Gemstone na cabeça de tigre e pegue o **MO Disk**. Volte para o salão principal, entre pela porta à direita, do lado da porta dupla, e siga até outra porta no final do corredor. Nesta sala pegue o **Jewelry Box**. Combine o Jewelry Box com a Red Gemstone e depois monte o quebra-cabeça. Não é difícil, você só precisa girar as peças para encaixá-las na parte de cima da caixa. Dentro da caixa, pegue o **Broach** e examine-o para ficar com a **Emblem Key**. Siga para o corredor que dá acesso à sala dos quadros e entre na segunda porta à direita. Acenda a luz do abajur e pegue o item **Metal Object**.

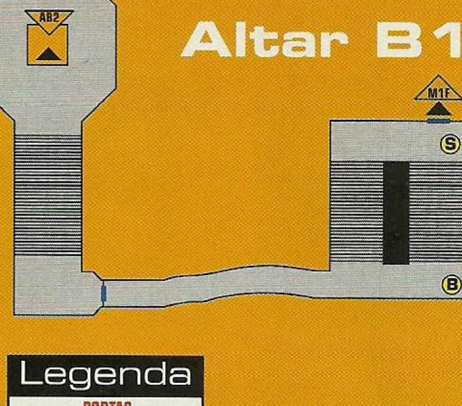
Mais uma vez vá até o corredor onde estava o Hunter, siga pela esquerda e entre pela porta no final do corredor. Siga em frente, suba pela escada e passe por outra porta. Nesta área você será atacado pela cobra. Corra, desça pela escada e só então entre em combate. Use a mesma estratégia do primeiro encontro com ela e dispare várias vezes com a espingarda. Passe por trás das estantes, pegue um livro e examine-o para pegar a **Wolf Medal**.

Curtindo a natureza mortal e a piscina da mansão

Sem reclamar, volte ao corredor do Hunter e desta vez siga pelo lado direito. Desça pela escada e entre pela porta no final do corredor. Entre no elevador e suba. Vá para a direita e entre na sala lá do fundo para pegar o item **Battery**.
Saia da mansão, siga pela porta dupla passando pela piscina e use o elevador para descer. Use a bateria no elevador e volte a subir. Na piscina, use o Crank para bombear a água e depois volte pelo mesmo elevador.
Você descobrirá uma nova passagem, siga por ela, desça pela escada e entre pela porta à direita.
Tome o caminho da esquerda, entre na sala de máquinas e pegue o **Shaft** sobre o painel. Siga pela porta da direita, assista a uma cena e depois pegue o item **Crank** no cadáver.



Volte até a escada e mais adiante use o novo Crank para mover a parede e abrir caminho. Passando pela porta, você verá uma pedra e quando voltar ela vai se soltar e rolar sobre você. Seja rápido e corra até a passagem à direita, depois pegue o caminho aberto pela pedra.
Esteja preparado para mais um inimigo de peso e enfrente a aranha gigante. Pegue a faca do lado direito e corte as teias que bloqueiam a porta. Siga em frente e depois vá pela direita. Use o Crank na parede por três vezes seguidas e abra outra passagem. Outra pedra virá em sua direção. Volte, entre pela passagem e pela porta do lado direito onde você usou o Crank. Nesta parte empurre a estátua até a área mais escura da parede, use o Crank por duas vezes no mecanismo da parede e coloque a estátua sobre a marca no chão. Ela vai girar e você deve repetir esta operação até que a estátua fique de frente. Encaixe-a no buraco ao lado da outra estátua, pegue o **Cylinder** e volte para a sala de máquinas. Combine o Cylinder com o Shaft e use-os no painel. Aperte na seqüência, contando da direita para a esquerda, os botões: 4, 2, 3, 1. Desça pelo elevador, entre pela porta branca e depois passe pela porta de ferro. Empurre a caixa até o carregador e ligue-o. Volte até o elevador, desça pela escada e empurre a caixa para o compactador. Acione o equipamento e pegue o **Broken Flamethrower**.
Volte e entre pela porta branca, mova a alavanca na parede e use o Broken Flamethrower no dispositivo ao lado da porta trancada, para poder entrar por ela. Passe pelo corredor alagado e, na próxima sala, pegue a Jewelry Box em cima do móvel. Examine essa caixa, ela possui vários botões e você precisa apertá-los para abri-la. Dentro você encontrará o **Stone Ring**, que deve ser combinado com o Metal Object para transformá-los no **Stone & Metal Object**.
Suba dois lances de escada e volte para a mansão. No caminho, não se esqueça de pegar a peça Stone & Metal Object que você havia colocado no mecanismo para abrir a porta.



Legenda
PORTAS
: porta aberta
: porta trancada
INDICAÇÕES
B: baú
S: save point
E: elevador
TRANSIÇÃO DE ÁREAS
: sobe
: desce
M1F: Mansion 1F
C1F: Courtyard 1F
AB1: Altar B1
AB2: Altar B2

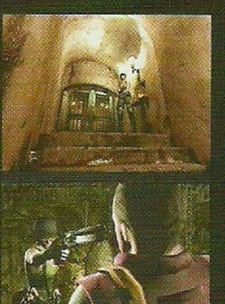


Altar B2

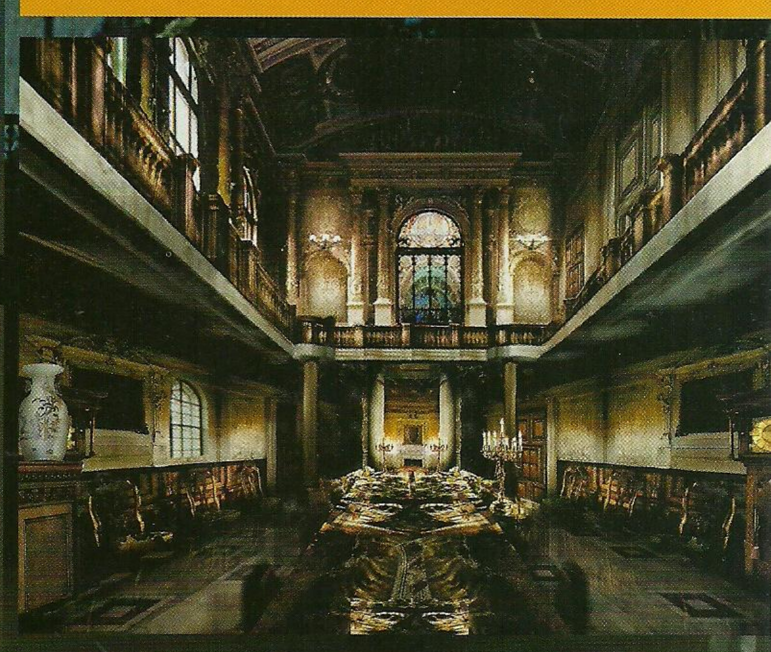
AB1

O monstro dentro da garotinha

Vá até o salão principal e use os dois itens no portão atrás da escada. Desça pela escada e entre pela porta logo em frente, para depois descer outro lance de escada. Assista a um cineminha e, em seguida, detone Lisa, a filha do arquiteto George Trevor que foi usada como cobaia nas experiências com o T-Virus.
Depois de dar cabo nessa aberração, jogue as quatro pedras para baixo, examine o caixão e suba usando o elevador. No chafariz use os itens Wolf Medal e Eagle Medal. Desça pela passagem que se abriu e você estará no laboratório.



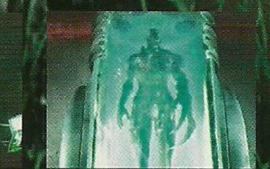
Neste ponto acontece a troca de discos.
Dentro das instalações, desça pela escada e siga pela porta dupla. Desça por mais uma escada, pegue o corredor a sua esquerda e entre pela porta que ali se encontra. Acesse o sistema do computador e use o login: John, depois a senha Ada e a senha CELL, para destravar as portas. Destrave as duas portas e saia. Volte pelo mesmo corredor e entre pela porta dupla. Entre pela primeira porta à direita e siga até o fim do caminho, para então usar o MO Disk no dispositivo sobre a mesa. Volte, suba pela escada, siga pela direita e entre por outra porta. Pegue um **MO Disk** à direita e digite a senha 8462 no painel que está na parede. Entre pela porta que vai se abrir e pegue a chave.
Desça, entre pela porta dupla e empurre a prateleira para poder liberar uma passagem na parede. Pegue o caminho da direita e use o MO Disk no dispositivo sobre a mesa. Empurre outra prateleira e saia. Entre pela porta bem a sua frente, depois vá pela porta dupla. No corredor à direita há uma caldeira e o item **Fuel Supply Capsule**.



Na próxima sala, use o MO Disk no dispositivo sobre a escrivaninha. Retorne até a sala onde foi usado o primeiro MO Disk e use o Fuel Supply Capsule na máquina.
Agora vem uma parte muito chata. Você não poderá correr com o combustível, muito menos atirar. Siga andando para a sala da caldeira e use o Fuel Supply Capsule onde você o encontrou. Vá em frente, ligue o computador da última sala e siga pelo corredor até o elevador. Suba e depois de passar por outra porta, você assistirá a mais uma cena em CG. Isso significa que o fim está próximo, não o fim do jogo, mas da monotonia.







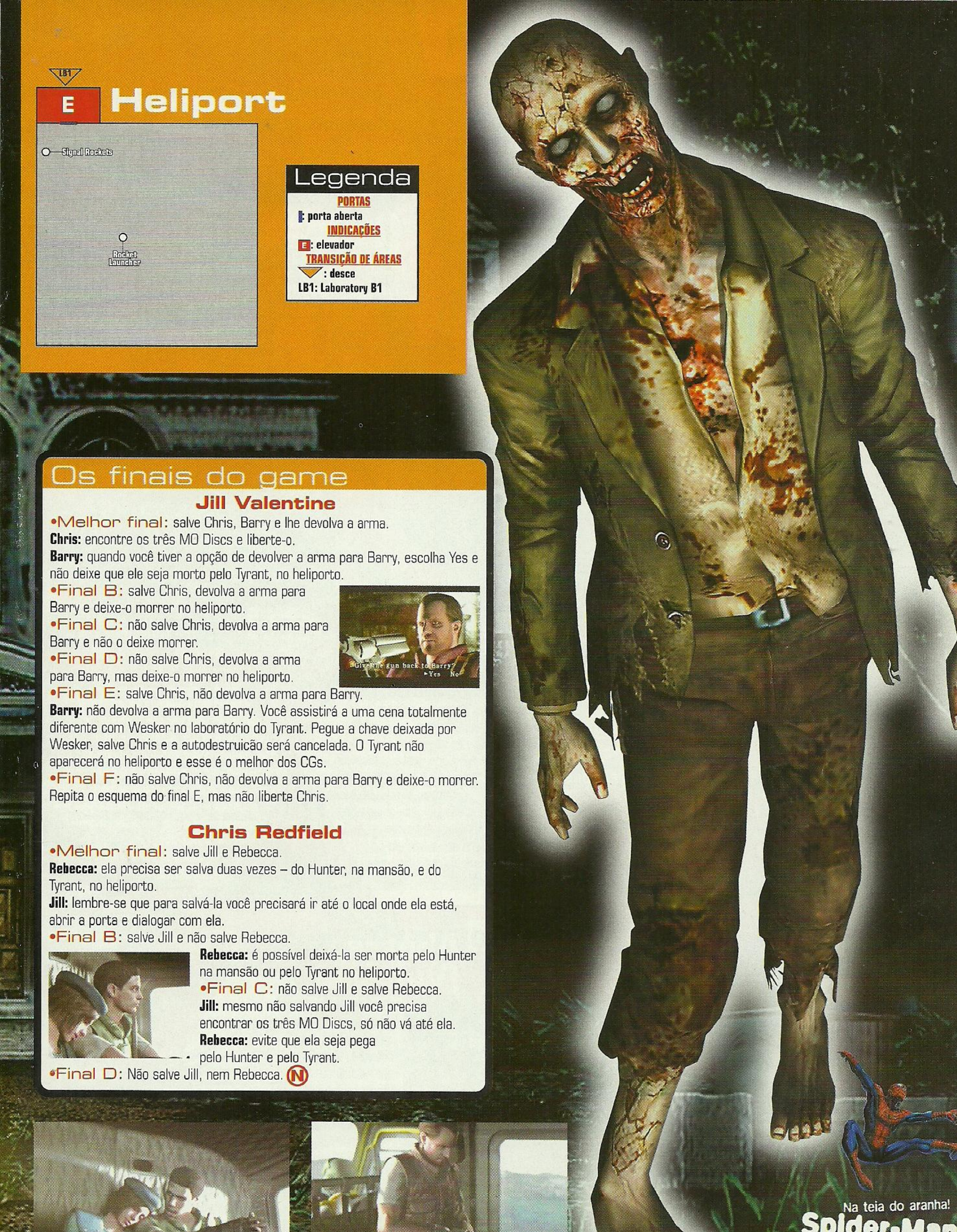



O encontro com o temido Tyrant

Para se dar bem contra o Tyrant, use a Magnum e não fique perto dele de jeito nenhum. Corra sempre que ele se aproximar e dispare quando possível. Detonando esse inimigo, acesse o computador para destravar a porta. Volte para o lugar onde você pegou o combustível, mova as três alavancas e desça pela escada. Entrando pela próxima porta você vai libertar Chris. Em seguida, saia, suba pela escada e siga até a porta dupla.

Suba por outra escada e acompanhe Barry e Chris. Seguindo pelo corredor pegue o **Fuse Unit** que será usado no painel, depois suba. Pegue o **Signal Rockets** e utilize-o no centro do heliporto. Tyrant aparecerá novamente e dessa vez será mais difícil derrotá-lo. A estratégia não muda: fuja sempre e atire só quando ele não oferecer perigo.

Algum tempo depois aparecerá um helicóptero que jogará a bazuca para você. Nesse momento não pense duas vezes. Pegue o trabuco, dispare contra o Tyrant e acabe de uma vez com esse pesadelo. Explodindo a criatura você poderá curtir sossegado o final do game que, já sabemos, terá uma continuação em breve. É melhor que não tenha queimado todos os seus cartuchos.



Os finais do game

Jill Valentine

•Melhor final: salve Chris, Barry e lhe devolva a arma.

Chris: encontre os três MO Discs e liberte-o.

Barry: quando você tiver a opção de devolver a arma para Barry, escolha Yes e não deixe que ele seja morto pelo Tyrant, no heliporto.

•Final B: salve Chris, devolva a arma para Barry e deixe-o morrer no heliporto.

•Final C: não salve Chris, devolva a arma para Barry e não o deixe morrer.

•Final D: não salve Chris, devolva a arma para Barry, mas deixe-o morrer no heliporto.

•Final E: salve Chris, não devolva a arma para Barry.

Barry: não devolva a arma para Barry. Você assistirá a uma cena totalmente diferente com Wesker no laboratório do Tyrant. Pegue a chave deixada por Wesker, salve Chris e a autodestruicão será cancelada. O Tyrant não aparecerá no heliporto e esse é o melhor dos CGs.

•Final F: não salve Chris, não devolva a arma para Barry e deixe-o morrer. Repita o esquema do final E, mas não liberte Chris.

Chris Redfield

•Melhor final: salve Jill e Rebecca.

Rebecca: ela precisa ser salva duas vezes – do Hunter, na mansão, e do Tyrant, no heliporto.

Jill: lembre-se que para salvá-la você precisará ir até o local onde ela está, abrir a porta e dialogar com ela.

•Final B: salve Jill e não salve Rebecca.

Rebecca: é possível deixá-la ser morta pelo Hunter na mansão ou pelo Tyrant no heliporto.

•Final C: não salvando Jill e salve Rebecca.

Jill: mesmo não salvando Jill você precisa encontrar os três MO Discs, só não vá até ela.

Rebecca: evite que ela seja pega pelo Hunter e pelo Tyrant.

•Final D: Não salve Jill, nem Rebecca. (N)

Na teia do aranha!
Spider-Man
voa por nossas paginas
no detonado para GBA

www.nintendoworld.com.br



Depois de assistir ao filme no cinema, ler as revistas em quadrinhos e se fantasiar de Homem-Aranha, chegou a hora de encarar o game mais fiel ao Cabeça de Teia. Foram reunidos os vilões mais conhecidos: Duende Verde, Shocker, Kraven e o Abutre (dr. Octopus ficou de fora, mas esse já foi muito usado em outros games). Esta aventura envolve toda a trama que foi vista na tela grande e muito mais, você verá o Aranha em apertados túneis subterrâneos de metrô e lutando contra inimigos bem armados. Destaque para gráficos e desafios que deixam o jogo mais divertido e menos irritante para os novatos no lançamento de teia à distância.

Comandos

A: pulo no ar/lança teia
B: ataque
R: lança teia
L: tiro de teia
↓↘→+B: ataque especial (Spider Punch)
Start: menu
Select: aciona a máquina fotográfica

Secret 1

Secret 2

Fase 1-1 Um grande poder traz uma grande responsabilidade

Objetivo: resgatar quatro reféns
Símbolos Aranha: 50
Secrets: 2
Fotos: 3

Nesta primeira fase aproveite para treinar os movimentos do nosso herói aracnídeo e familiarizar-se com os botões. Para alcançar alguns itens você precisará subir em postes; atire a teia em direção ao topo de um deles e pressione para baixo para ser içado, depois mova-se usando o direcional para baixo e para cima. Os inimigos desta parte não oferecem muita resistência, economize teia e use mais o ataque com golpes de punho. Antes de salvar o último refém, siga até o final do cenário e para encontrar a segunda passagem secreta.

Fase 1-2 A casa está caindo

Objetivo: escapar do prédio
Símbolos Aranha: 30
Secrets: 1
Fotos: 3



Sua missão é sair do prédio que está desmoronando. Use e abuse dos disparos de teia e também do ataque especial (que é sua arma mais forte). Evite pisar nas minas explosivas, que estão pelo chão de toda a fase e ande pelo teto para ultrapassar as áreas de piso eletrificado. Na saída do prédio, você conhecerá o primeiro chefe do jogo.

Chefe 1-3 Abutre (Vulture)

Abutre

Claro que este inimigo não poderia ser um desafio muito casca grossa, mas detoná-lo chega a ser ridículo de tão fácil. Fique andando de um lado para o outro da tela para evitar o ataque rasante de Abutre e quando ele se aproximar, desfira socos e tiros com a teia. Se ele conseguir agarrá-lo, você será levado para o alto e depois arremessado ao solo. A barra de energia do inimigo aparece na tela e você deve repetir os ataques até derrotá-lo.

Fase 2-1 Desastre químico

Objetivo: destruir os recipientes radioativos
Secrets: 1

Seus inimigos começam a ficar mais fortes e mais bem armados. Você precisa localizar e destruir quatro recipientes cheios de material radioativo, que são muito bem protegidos. Para não ser atingido pelos estilhaços, acerte o latão e afaste-se, como opção você pode usar um disparo de teia.

Recipiente radioativo

Secret 1

Premonição aracnídea



Durante o jogo, nosso herói usará muito o seu Sentido Aranha, que funciona como um radar, indicando que o jogador está próximo de uma passagem secreta, de um objetivo ou mesmo se está em perigo. Fique de olho, o aviso virá em forma de uma aura que aparecerá sobre a cabeça do Aranha.

DER-MAN THE MOVIE

Homem-Aranha revela seus instintos predadores no portátil!

Por **Alex Figueiredo**

Garantindo o sustento da família Aranha



Peter Parker é herói nas horas vagas e sua verdadeira profissão é mesmo a de fotógrafo jornalístico. No game você precisará fotografar determinadas cenas para liberar os "Movie Shots", fotos exclusivas tiradas da produção cinematográfica Spider-Man: The Movie. **Para tirar as fotos, use o botão Select no exato momento em que aparecer a câmera fotográfica no canto esquerdo da tela – é difícil perceber rapidamente nas primeiras vezes, mas você se acostuma e daí não perde nenhum clique. No final do jogo, você terá uma coleção com catorze fotos exclusivas.**

Chefe 2-3 Kraven, o caçador

Antes de começar a batalha, acione os dois interruptores que estão nas extremidades do cenário, para acender as luzes desta área. Para atacar este chefe, use muitas voadoras e movimente-se de um lado a outro da tela. Mesmo que ele caminhe para apagar uma das luzes, não lhe dê espaço e continue atacando. Se ele apagar a luz, acione novamente o interruptor e siga para o lado oposto. Esquive do ataque de Kraven e siga por trás dele para acertá-lo. Repita esta ação até vencê-lo.





Símbolos Aranha: 30
Fotos: 3





Sua missão é invadir o barco que traz um carregamento de material radioativo e destruir a carga que seria usada para contaminar a cidade. O sucesso da missão depende de você conseguir localizar três chaves coloridas. Observe bem as telas publicadas com a localização de cada uma delas. No final, siga para a porta que é aberta pela chave verde, que é também a saída. Do outro lado, Kraven, o caçador, estará esperando por você.



Fase 2-2 O perigo vem do mar

Objetivo: destruir onze recipientes radioativos
Secrets: 3
Símbolos Aranha: 30
Fotos: 3

Secret 1

Secret 2

O inimigo Shocker posiciona-se no fundo da tela e dispara quando você avança por um dos túneis. Além dele, você também precisa se preocupar com os trens que freqüentemente cruzam a estação; se você for pego, perde muita energia. Para escapar do trem, use a teia para alcançar o teto do túnel ou corra direto para um dos vãos nas paredes que separam os trilhos. O Sentido Aranha vai avisá-lo da chegada do trem, mas você precisa ser muito rápido. Encontrando-se com Shocker, acerte-o algumas vezes para que a porta se abra. O único momento em que o inimigo fica vulnerável, é quando ele coloca as mãos na cintura e dá uma gargalhada. Observe a seqüência de seus movimentos e fique fugindo até que ele esteja na posição indicada.

Secret 1

Secret 2



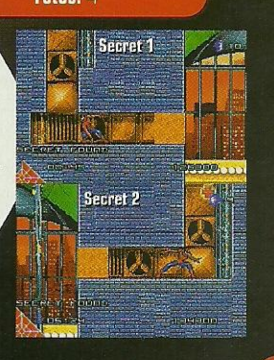
Fase 3-1 Uma luz no fim do túnel

Objetivo: evitar a ação de Shocker
Secrets: 2
Símbolos Aranha: 50
Fotos: 3

Fase 3-2 O herói do povo

Objetivo: resgatar onze reféns
Secrets: 2
Símbolos Aranha: 50
Fotos: 4

Avance na fase e vá detonando seus inimigos e executando o salvamento dos reféns. Siga para a direita até encontrar uma porta e espere pelo trem. Depois que passar, salte nos trilhos e siga para a esquerda. Agora você não pode perder tempo, por isso use a teia para viajar mais rápido e siga até o final da fase. Chegou a hora de enfrentar Shocker novamente.



Tela bônus



Ao final de algumas fases, você será levado para uma tela de bonificação. Depois de apertar o botão "A" para iniciar a viagem, guie o herói em direção aos balões-bomba. Fique atento às indicações feitas pelas setas na tela, elas mostram o caminho correto a seguir e se você for de encontro a uma parede ou virar para o lado errado, perde a chance de aumentar os seus pontos. Outra maneira de aumentar seus pontos é pegando os Símbolos Aranha que ficam espalhados por todas as telas.



Chefe 3-3 Shocker

Na luta contra Shocker, use a mesma estratégia anterior, fuja de seus ataques e espere pelo momento certo para acertá-lo. Use socos, voadoras ou disparos de teia, mas não vacile nas oportunidades. Quando a energia do inimigo baixar, ele começará a disparar raios no chão. Fique à distância e somente se aproxime para atacá-lo quando ficar vulnerável. Bem no final de sua energia, Shocker também vai disparar raios no teto, que desmoronará sobre você.

Fase 4-1 Profissão: Perigo

Objetivo: desativar dezoito bombas-relógio **Símbolos Aranha:** 50
Secrets: 2 **Fotos:** 3

Aqui não há muito o que dizer, você já deve estar acostumado com a exploração corriqueira do jogo e precisa encontrar e desativar dezoito bomba-relógio. Use a teia para subir até os balões e vá fazendo a limpa. Veja nas fotos onde encontrar os segredos desta fase e atenção dobrada com os inimigos, eles ficam mais agressivos e resistentes a cada nível vencido.

Chefe 4-2 Duende Verde (Green Goblin)

Seu primeiro encontro com o Duende não implica maiores dificuldades. Para vencê-lo use os disparos de teia e depois salte para o outro lado da construção. Espere que apareça e atire contra ele novamente. Repita essa operação simples e passe facilmente por este vilão.

Fase 5-1 Área de risco máximo

Objetivo: encontrar quatro chaves **Símbolos Aranha:** 50
Secrets: 4 **Fotos:** 4

Seu objetivo principal é achar quatro chaves coloridas: roxa, vermelha, azul e verde. Guie-se pelas imagens publicadas e você não terá problemas. Nesta área você lutará contra aranhas mecânicas, que são muito resistentes. Procure não se aproximar muito e faça ataques certeiros.

Chefe 5-2 Escorpião (Scorpion)

Tome cuidado quando o Escorpião correr para cima do herói. Atinja-o com voadoras. Se ele efetuar disparos contra você, abaixe-se e depois contra-ataque. Este inimigo também tentará acertá-lo com a cauda, fique preparado para se esquivar. O peçonhento é muito forte, mas pouco resistente e não demora a morrer.

Fase 6-1 Caçada ao Homem-Aranha

Objetivo: encontrar a chave azul **Símbolos Aranha:** 60
Secrets: 1 **Fotos:** 3

Nesta fase seus piores inimigos são quase invisíveis. Armadilhas com metralhadoras no teto e nuvens de energia estão espalhadas por toda a área e se isso não bastasse, você ainda precisa ter boa pontaria para atravessar os poços em chamas. Encontre a chave azul e caia fora do lugar.



Chefe 6-2 Caça-Aranha (Spider Hunter)

Sua melhor opção para atacar esta aranha mecânica, são os disparos de teia. Atire na altura de seus olhos (ponto vulnerável) e quando seu fluido de teia estiver acabando, recarregue o disparador no canto esquerdo da tela. Esta máquina é muito resistente e só depois de muitos tiros você conseguirá mandá-la para o ferro-velho.

Fase 7-1 Brincadeiras mortais

Objetivo: desarmar dezenove bombas-relógio **Símbolos Aranha:** 50
Secrets: 1 **Fotos:** 3

Esta é, sem dúvida, a fase mais pedreira do jogo. Os palhaços e os inimigos de roupa vermelha são os mais fortes e resistentes da aventura e a fase ainda está repleta de armadilhas. Para completar a missão você precisará de três chaves: azul, vermelha e verde. Depois que o herói desativar os dezenove explosivos, chegará o momento de enfrentar Kraven pela segunda vez.

Chefe 7-2 Kraven, o caçador

No início da fase, fuja da mira de Kraven - se ficar parado você será um alvo fácil. Se a mira marcar você como alvo, mova-se rapidamente para evitar ser atingido pelo tiro. Faça isso até que Kraven apareça, então, ataque-o com tudo que puder: voadoras, socos e especiais. Quando a energia do inimigo estiver no fim, ele tomará um elixir que o colocará revigorado de volta no combate. Ele repetirá essa trapaça por duas vezes. Continue insistente nos ataques e dê cabo deste vilão de uma vez por todas.

Segredos secretos

Terminando o game, você libera um Secret, que nada mais é do que um bônus. Na primeira vez em que você terminar, ganha a opção Armor Upgrade que corresponde a um uniforme preto. Esta roupa melhorará sua resistência. Pela segunda vez que terminar, você receberá o Strength Enhancement, um acessório para aumentar sua força. E, finalmente, terminando o jogo pela terceira vez, você ganhará a opção Level Cheat, que lhe permitirá escolher qualquer fase do jogo. Pause o game e selecione essa opção no menu. Aproveite o retorno ao jogo para conseguir tirar todas as fotos e habilitar os Movie Shots.

Fase 8-1 Erradicando todos os males

Objetivo: vencer todo o percurso da fase **Símbolos Aranha:** 50
Secrets: 3 **Fotos:** 3

O Duende Verde raptou a linda ruiva Mary Jane e a usa como isca para atrair o Homem-Aranha para uma emboscada. Sem maiores novidades, esta fase é muito simples e você só vai servir de ligação para a batalha final contra o vilão verde e muito feio. No final da fase escale o paredão até o topo.

Chefe 8-2 Duende Verde (Green Goblin)

A batalha final contra o Duende Verde está dividida em duas etapas. Na primeira, parte ele vem montado em seu jato - exatamente como na fase quatro -, e na segunda parte, ele vai partir para o combate corpo a corpo e o jato só aparecerá para atrapalhar você. Independente de como ele estiver se apresentando, detone golpes especiais nele e também voadoras, que são ataques mais seguros. Fique de olho no jato, quando aparecer, acerte-o para que não possa disparar contra você. Depois de derrotado, o vilão tentará fugir, mas nessa hora ele terá uma surpresa e você também, pois não contaremos o final do game. Você vai ter que jogar!

Quer Reviews?
Então divirta-se com as próximas páginas...


START
SELECT

GAME BOY ADVANCE

Leo Burnett



O game de bolso mais avançado de todos os tempos.

Novo Game Boy Advance. Sua diversão mudou de fase.

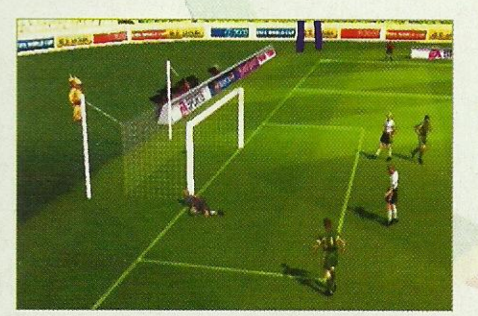
Consulte nosso site: www.nintendo.com.br



2002 FIFA WORLD CUP™

Você está convocado para esta seleção

Camisa amarela no corpo e a esperança do pentacampeonato depositada nos pés dos vinte e três jogadores convocados para a Seleção Brasileira. Essas características podem ser encontradas em dez de cada dez brasileiros em ano de Copa do Mundo. Não interessa se um ou outro jogador ficou de fora do grupo, a paixão pelo futebol sempre supera tudo na hora de torcer. E como já é lei, a cada quatro anos a Electronic Arts lança o jogo oficial da maior competição futebolística do planeta, e **2002 FIFA World Cup** já está na mão!



A tecnologia oriental a favor do futebol

Japão e Coréia pretendem fazer desta edição do evento a copa da tecnologia. No game não é diferente e a magnitude dos modernissimos estádios chega a arrepiar de emoção na hora de entrar em campo. Todos os jogadores possuem seus nomes oficiais, mas a escalação ainda é do tempo em que estavam sendo disputadas as eliminatórias – o Brasil tem até o Flávio Conceição e o Juninho Pernambucano no banco de reservas. A característica física de cada atleta também foi respeitada, cabelos raspados, cor da pele e feições do rosto, mas parece que algumas referências não foram tão boas, por exemplo: no time do Brasil, o goleiro Marcos ganhou um cabelo bem curto, mas a tradicional carequinha desapareceu e o atacante Edílson, está desfigurado e lembra mais o compadre Washington, do É o Tchan. O importante é que a diferença de nível de futebol entre as equipes está fiel, a seleção da Tunísia é uma baba e a França perigosíssima.

Os modelos 3D são muito bons, só que a textura, um tanto plástica, tira a naturalidade dos movimentos quando os jogadores são mostrados em closes de comemoração, nos quais os atletas mais parecem manequins.

Com a bola rolando é outra história

A série de games **FIFA** sempre se caracterizou pelo toque de bola refinado e jogabilidade fácil. Esta versão com as seleções que disputam o torneio de 2002 traz algumas novidades. Os passes certeiros, com os quais você já estava acostumado, ficaram mais realistas. Agora é preciso calibrar bem o chute para que a bola caia no pé do parceiro, é possível levantar a bola antes do chute, assim a jogada ganha uma plasticidade digna dos maiores craques e você ainda consegue aquela pegada na "veia".

Como o título é específico deste evento mundial, o jogador encontrará apenas dois modos de jogo, World Cup (Copa do Mundo) e Friendly (Amistoso). No modo Copa do Mundo você disputa as partidas dentro dos grupos oficiais e vai levando sua seleção rumo à conquista da taça. Já no modo Amistoso, as partidas são informais, você tem a possibilidade de confrontar equipes como quiser e pode jogar contra o computador ou contra um amigo.

Em campo, cada um usa de uma tática diferente para marcar os gols e classificar seu time. As clássicas jogadas pela lateral com cruzamento na área e as rápidas infiltrações pelo meio com chute cruzado são as mais procuradas, mas o jogador tem liberdade total para executar dribles e fazer fila antes de carimbar o gol adversário. Uma boa jogada de efeito é se livrar da marcação dentro da área e avançar em direção ao goleiro, quando ele deixar o gol você faz o passe para trás e um outro atacante chega de frente para marcar. Bem, cada um que invente a sua, qualquer brasileiro apaixonado por futebol vai se divertir à beça.

Craque é craque!

Eles são verdadeiras estrelas em seus times. Cada uma das seleções possui seus destaques reconhecidos em campo por uma estrela sobre a cabeça. Esses jogadores possuem atributos especiais, seja velocidade, domínio de bola ou resistência física. No time brasileiro são quatro craques: Cafú, Roberto Carlos, Ronaldo e Rivaldo. Outras seleções que se destacam com quatro estrelas são: Espanha, Itália e França. A única seleção com cinco estrelas é a Inglaterra.

Ronny Marinoto





LOST KINGDOMS

O primeiro RPG para o GameCube

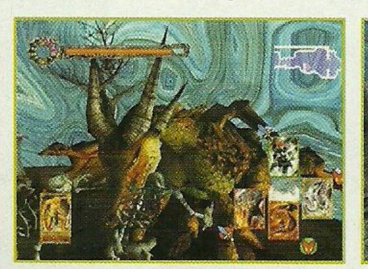
O desaparecimento de uma floresta foi apenas o primeiro sinal de que algo ruim estava se aproximando. Logo, uma enorme concentração de névoa, que mais parecia uma muralha, pairava no local onde antes havia a floresta. Alguns bravos aventureiros resolveram investigar o que se passava e mergulharam na escuridão assustadora. Pobres coitados... foram tragados e nunca mais se ouviu falar deles.

No dia seguinte, aconteceu com um lago. Gradativamente o mal crescia, massacrando pessoas e aniquilando cidades inteiras. Para tentar impedir a propagação dessa maldição, a única solução era a junção dos cinco reinos separados há tempos. Assim, os cinco reis se reuniram em uma espécie de conselho para tentar encontrar uma saída para a destruição certa. Enquanto isso, a névoa continuava a se espalhar e surgiam rumores de que um antigo mal havia despertado.

Que tal um joguinho de baralho?

Quando a aventura começa, o jogador controla uma princesa que deve encontrar uma determinada carta para poder enfrentar a névoa que se aproxima de seu castelo. Os gráficos desse castelo não exigem muito do GameCube: as cores são primárias e os efeitos de luz, como raios de sol passando por janelas, não parecem muito com a coisa real. Ainda bem que essa parte do jogo é pequena, pois fora dos muros do castelo, o visual melhora muito. O game assume um aspecto sombrio, com texturas mais trabalhadas e coloração mais variada. Assim que a carta é encontrada, o primeiro combate começa. O jogador enfrenta dois esqueletos e a luta é facilmente vencida, mas é difícil entender o porquê. Logo depois, o castelo é deixado para trás e uma personagem chamada Gurd começa a explicar o sistema de combate.

No mapa que aparece sempre antes do jogador entrar em um estágio, pode-se escolher as cartas do baralho (no máximo trinta) que serão a munição para o combate. A personagem se move livremente nos cenários e a câmera é controlada através da alavanca C, que pode fixar a visão em quatro ângulos e três distâncias diferentes. Quando encontra um inimigo, a transição da tela de exploração para a tela de combate acontece e a área onde o jogador pode se movimentar é delimitada. A personagem não entra realmente no corpo a corpo com os inimigos. Quatro cartas aparecem na tela e cada uma delas corresponde a um botão do controle (A,B, X e Y). Apertando um deles, a entidade contida na carta aparece para lutar. As entidades podem ser de três tipos: arma (executa um ataque e desaparece), independente (ataca os inimigos até acabar sua energia) e invocação (criaturas aparecem para atacar ou para ajudar o jogador de outras formas). Assim que uma carta é esgotada, outra aparece em seu lugar.





Um aperitivo antes do prato principal

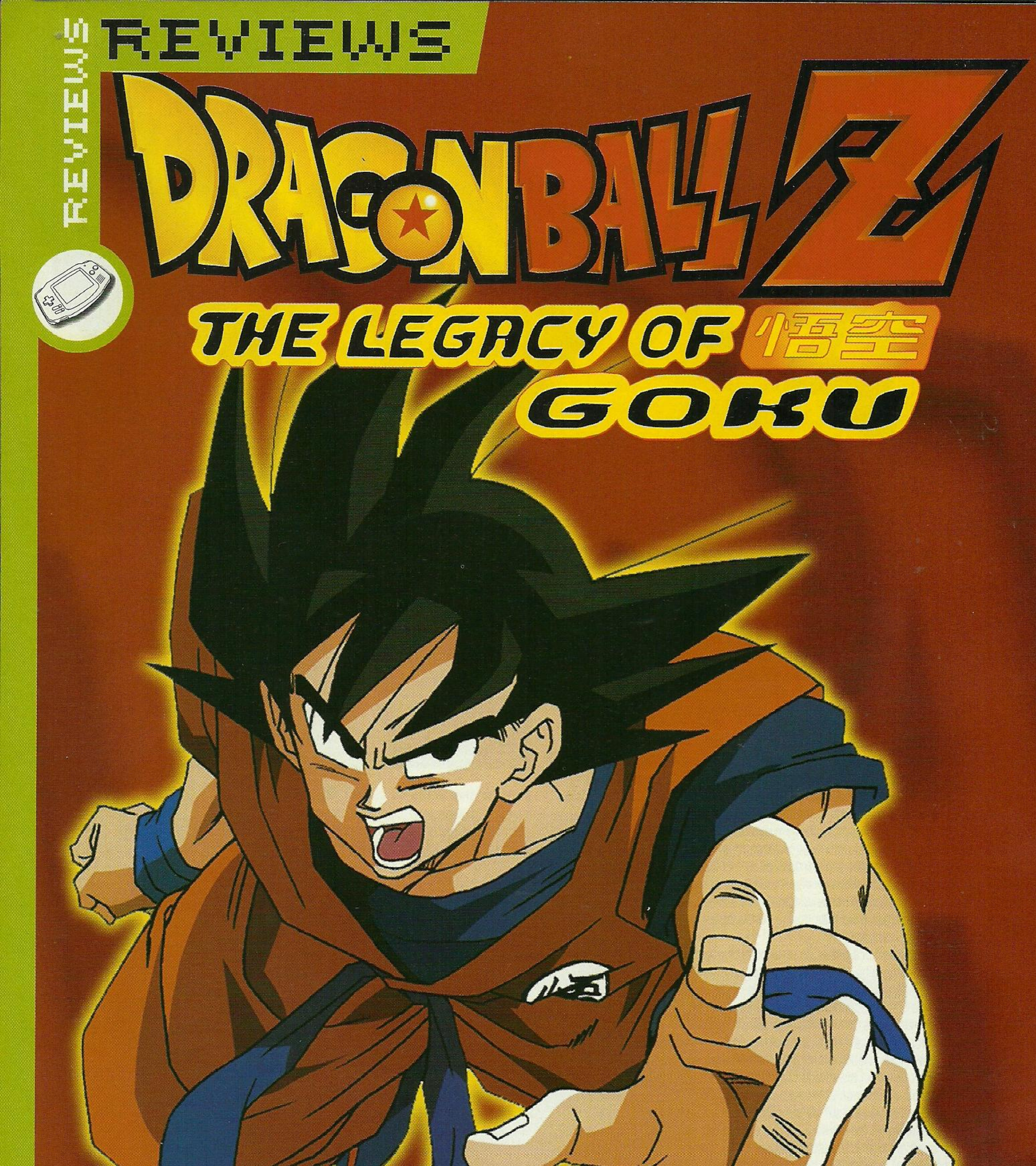
A maioria dos inimigos e cartas possuem um elemento que os define (fogo, água, terra, e planta) e, logicamente, cada tipo é forte contra um e fraco contra outro. Existem muitas e muitas cartas, umas raras e outras não, e para que elas possam combater, é necessário pegar jóias para alimentá-las. Enquanto elas combatem você não pode ficar parado, pois também está suscetível a ataques.

Que complicação hein! Mas pode crer que, no calor da batalha, a coisa fica mais preta ainda e você só vai pegar o jeito depois de apanhar um bocado.

Como primeiro RPG para o GameCube, **Lost Kingdoms** é um bom começo. A história é legal e sombria, os gráficos possuem momentos bons e outros nem tanto e a música dá bastante atmosfera ao game, que conta com a opção Dolby Surround. Pena que o sistema de combate é complicado e está mais próximo dos Card Games. Os fãs do gênero RPG que quiserem algo mais consistente vão ter que esperar por **Phantasy Star** ou **The Legend of Zelda**.

Eduardo Trivella




DRAGON BALL Z
THE LEGACY OF 悟空 GOKU

Acertaram um chute bem no meio das esferas do dragão!

Todo mês na redação rola uma briga pra ver quem vai fazer esse ou aquele review. Este mês, alguns jogos demoraram pra chegar e eu também demorei pra definir minha contribuição. Quando Dragon Ball Z chegou para nós, todo mundo já estava pautado. Menos eu. O Ronny chegou para mim e disse: "Quer fazer o review de Dragon Ball?" Minha resposta foi "Mas eu não gosto de Dragon Ball e não manjo nada desse tal de Goku...". "Não tem problema. Dá uma olhada no preview que o Renato fez (edição 44) pra ter uma base.", foi a resposta dele. Foi exatamente isso que eu fiz. Depois de ler a matéria e jogar The Legacy of Goku até o final, posso dizer que foi até melhor eu nunca ter sido um adorador das esferas do dragão (eu ia dizer "bolas" do dragão mas, graças aos céus, corrigiram-me a tempo...), assim pude analisar o game sem me deixar levar pelo gosto pessoal. Acho que os fãs da série não gostarão muito do que vão ler...

Para os poucos que nunca ouviram falar de DBZ

Aquilo que começou como um despretensioso mangá acabou se tornando um item japonês quase tão consumido quanto o sushi. DBZ combina muita ação com mirabolantes cenas de luta e humor bizarro, criando uma mistura de estilos que cativou milhões de pessoas em todo o planeta. A evolução natural de um grande sucesso como este dita que, depois do mangá, animes, longas-metragens, toda espécie de cacareco e, é claro, videogames, têm que ser lançados. Muitos deles saíram tempos atrás para o Super Famicom, e alguns poucos chegaram a ser timidamente lançados nos EUA, pela Bandai, para o Super NES. Conseqüência: os nintendomaníacos ocidentais tiveram poucas oportunidades de praticarem seu Ki. E quando tiveram, foram em fracos jogos de luta 2D. A promessa era que isso mudaria com este novo título da Infogrames para o Game Boy Advance. Mas será que a espera valeu mesmo a pena? Vamos conhecer a história do game antes de saber a resposta para essa pergunta.





O sumiço de Gohan

Como Goku não vê seus amigos de infância há um bom tempo, decide marcar uma reunião com os caras na casa de Mestre Mutenroshi (Kame), seu mestre em artes marciais. Parte para lá com seu pequeno filho, Gohan. Antes que os bons amigos pudessem desfrutar do clima de tranqüilidade, um saiyajin chamado Raditz resolve colocar água no leite da rapaziada. Ele aparece do nada chamando Goku de Kakaroto e contando uma história de que os dois são irmãos. Segundo Raditz, Goku também é um guerreiro saiyajin e veio à Terra para eliminar a raça humana, mas de alguma forma acabou esquecendo sua missão e sua verdadeira identidade, tornando-se amigo dos humanos. Raditz quer que Goku o ajude a acabar com a vida humana na Terra. Como o herói de roupa vermelha e cabelos espetados recusa-se a participar de um plano tão sujo, Raditz agarra Gohan e desaparece debaixo dos olhos de todo mundo.

Antes que Goku pudesse partir em socorro de Gohan, um outro ser indesejado aparece para espanto geral dos presentes. É Piccolo, inimigo mortal de Goku, que propõe uma trégua, pois Raditz é mais poderoso do que os dois juntos e não é de interesse de ninguém que ele consiga colocar as mãos nas bolas do dragão, quer dizer, nas esferas do dragão (prometo que é a última vez que eu faço essa piadinha...). Goku fica desconfiado, pois Piccolo nunca deu motivos para o contrário. Como o inimigo de Goku não tem tempo a perder, resolve não esperar pela decisão dele e parte no encalço de Raditz, deixando o aviso de que se encontrará com Goku em breve. O herói, espantado com o comportamento de Piccolo e atormentado com o desaparecimento de seu filho, sobe na nuvem voadora e também parte rumo à "grande" aventura que o aguarda na Terra e no Céu.



O poder de DBZ

Nunca assisti a um episódio inteiro de DBZ. Algumas vezes trombei por acaso com Goku e sua trupe quando mudava de canal, numa daquelas manhãs em que você não vai trabalhar e tem um monte de apresentadoras infantis pra escolher na TV. Isso até me dá vontade de assistir a mais episódios, mas se dependesse desse título desenvolvido pela Webfoot para me transformar num fã da série... boa tentativa, Webfoot, mas acho que vou assistir a um pouco mais de Sportv.

Pronto. Falei. DBZTLoG é, no máximo, razoável. Há muitos erros em sua execução e, por vezes, não parece ser para GBA, mas para GBC. Muito simples, muito curto, muito fácil... muito pouco. Uma licença com tamanha força merecia um tratamento à altura. Talvez seja porque a Webfoot nunca fez jogos para um portátil Nintendo. Ou porque eles estivessem com os prazos apertados e apressaram o desenvolvimento. O fato é que ainda existem outros games que exploram a marca sendo desenvolvidos para os consoles Nintendo – e é bom a Infogrames ficar mais esperta com quem, e como esse quem está trabalhando, senão vai acabar matando a galinha dos ovos de ouro. Tudo bem foi o maior lançamento do GBA até agora – no primeiro momento 300.000 unidades disponíveis para o mercado americano – mas é bem provável que muitos que compraram antes de jogar tenham ficado meio decepcionados. Como muitos leitores da NW estavam ansiosos por este game, nada mais justo do que dissecar cada aspecto dele.







Dragon Mal

Sempre dizemos que o mais importante de um game é a sua jogabilidade. De nada adianta ter gráficos maravilhosos se na hora do vamos ver, o game é um lixo para se jogar. Não posso dizer que a jogabilidade de The Legacy of Goku é péssima, mas está bem longe de ser excelente.

O game se enquadra no gênero RPG de ação – aquele em que os combates são em tempo real e não por turnos. Ou seja, está mais para Zelda do que para Final Fantasy. Só que existem muitos poucos elementos de RPG. Goku acumula pontos de experiência derrotando inimigos e sobe de nível, mas nenhum personagem se junta a ele no decorrer da aventura. Esses aumentos de nível são quase imperceptíveis: não existe um medidor de status e é preciso elevar muitos níveis para perceber que Goku ficou um pouco mais rápido, que suas porradas ficaram mais fortes, que ele está mais resistente a ataques e que pode voar para mais longe. Fora isso, nada muda. Dá pra subir de nível com um pé nas costas e não são poucos os lugares onde isso pode ser feito. Veja quais inimigos dão mais pontos de experiência e fique matando vários deles, entrando e saindo da tela onde eles estão. Se estiver com medo de ficar com pouca energia, tente fazer esse esquema num local onde existam ervas curativas, pois elas também reaparecem toda hora. Se não encontrar um lugar desses, o que é quase impossível, você pode gravar a qualquer momento e nem tem que se preocupar com uma eventual morte, pois quando continuar, sua energia estará cheia novamente, mesmo se você tiver gravado o progresso quando estava com a vida por um fio.

Existem pouquíssimos itens que não podem ser comprados, somente encontrados ou recebidos de outros personagens. Não existem itens para uso em combate, apenas itens de recuperação de energia, penas para vôo e alguns outros que você usa para resolver determinadas tarefas. Como, por exemplo, encontrar revistas de mulher pelada do Mestre Mutenroshi ou os ovos de uma mamãe dinossauro que não cuida direito de sua ninhada. Essas tarefas são muito fáceis e rendem alguns pontos de experiência, porém muitas delas não precisam ser completadas para dar andamento ao jogo. Esses objetivos paralelos bem que poderiam ser um pouco mais interessantes para incentivar o jogador a se aprofundar um pouco mais na história.

O Legado de Goku é um game terrivelmente linear. Você dá um rolé pelo local onde está, descobre o que tem de ser feito, faz, e adeus! Depois de finalizar seus negócios em determinado cenário, você não precisa nunca mais voltar para lá. Ou melhor, você não consegue voltar para lá nem se quiser. Muitos outros RPGs também têm essa chatice da linearidade, mas são poucos os que proíbem o jogador de explorar novamente um local já visitado.

A movimentação só ocorre em linhas retas: para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita. Goku não se move na diagonal, o que acaba atrapalhando bastante na hora do combate. Sem falar que de vez em quando, ele pára de andar por uma fração de segundo, sem que você pare de pressionar o direcional. No começo, pensei que isso fosse um aviso de que havia algo escondido por perto, mas depois de um tempo concluí que era apenas um bug, isso atrapalha muito, ainda mais se for no meio de um combate.

E falando em combate, não existe estratégia nenhuma neste jogo. Todos os tipos de inimigos que, diga-se de passagem, não são muitos, podem ser derrotados sempre da mesma maneira. É só atrair o inimigo para a sua área de alcance, dar uma porrada ou usar um poder, fugir um pouquinho e repetir o processo até derrubá-lo. A coisa mais difícil neste game é achar alguma coisa difícil. Pra piorar, o tempo total de jogo é muito pequeno. Eu terminei o jogo, completando todos os objetivos não obrigatórios, em pouco mais de cinco horas. Isso porque gastei quase uma hora aumentando o nível de meu personagem. É muito pouco para um RPG.







E o resto?

Uma das características mais marcantes de DBZ são os poderes que os personagens usam nas lutas. Nos mangás e no anime existem vários deles. E no game? Vamos contar: temos o Ki Blast (disponível logo de início), o Solar Flare e o Kame Hame Ha (aprendidos no decorrer do jogo). Três poderes. Dá pra contar nos dedos de uma mão e ainda sobra dedo. Todos eles têm sua utilização condicionada ao consumo de uma barra verde, situada logo abaixo da barra vermelha de energia. O primeiro é uma bola de fogo, o segundo são quatro bolas de energia que atordoam os inimigos, e o terceiro é um raio que, dependendo do tempo que for carregado, fica muito poderoso e dá cabo rapidinho dos inimigos, além de ser disparado com o melhor efeito sonoro do game: Goku gritando "Kame Hame Ha!!". Pena que nenhum deles tenha o apelo visual dos desenhos. Pra compensar o número baixo de poderes em combate, Goku pode voar mantendo seu estoque de penas sempre alto.

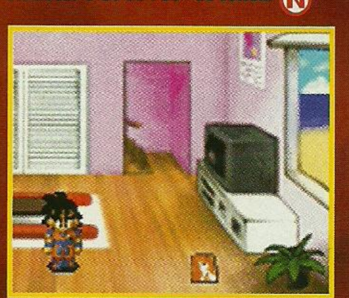
Bom, já que a jogabilidade não é lá essas coisas e as magias são uma mixaria, pelo menos os gráficos são bons? Infelizmente não. Não são ridículos, é verdade, mas também quem mandou Golden Sun sair antes e mostrar o que é possível ser feito com o hardware do GBA? A aventura é toda vista por cima e os personagens estão bem parecidos com os do anime. O problema está nos cenários, muito genéricos e repetitivos. Dentro de algumas casas, a coisa até melhora e o jogo exibe algo um pouco mais elaborado. Salvam-se as seqüências de animação no estilo do anime, mas que só rolam na apresentação e no final do game. Uma vez ou outra, uma cena em "still" sinaliza uma mudança de etapa.

A seu favor, The Legacy of Goku apresenta algumas músicas facilmente reconhecidas pelos fãs e também se mantém fiel ao humor da série. Mesmo se você não for um seguidor da saga, poderá sorrir de vez em quando, principalmente durante os diálogos de Goku e King Kai.

Serviço de utilidade pública

Taí. Ninguém falou que a gente iria alisar. É bem capaz de ter neguinho xingando a NW e pensando que a gente não gosta de DBZ. Não é bem assim. Aqui na redação, sou um dos poucos que não acompanha o desenho. Independente disso, nosso papel é dizer se um game é bom ou não. E depois de toda essa leitura, dá pra perceber que a nova aventura de Goku só é indicada para quem é fanzaço de Dragon Ball Z. Quem não tem afinidade com a parada, pode passar longe do jogo, pois não representa nada de novo ou de bacana. Ainda bem que já posso tirar este cartucho do meu GBA e colocar o Golden Sun de volta... N

Eduardo Trivella




AVALIAÇÃO

RECOMENDADO PARA L TODAS AS IDADES

Gráficos **6,4** / Som **7,2** / Jogabilidade **5,1** / Diversão **5,0** / Replay **4,4**

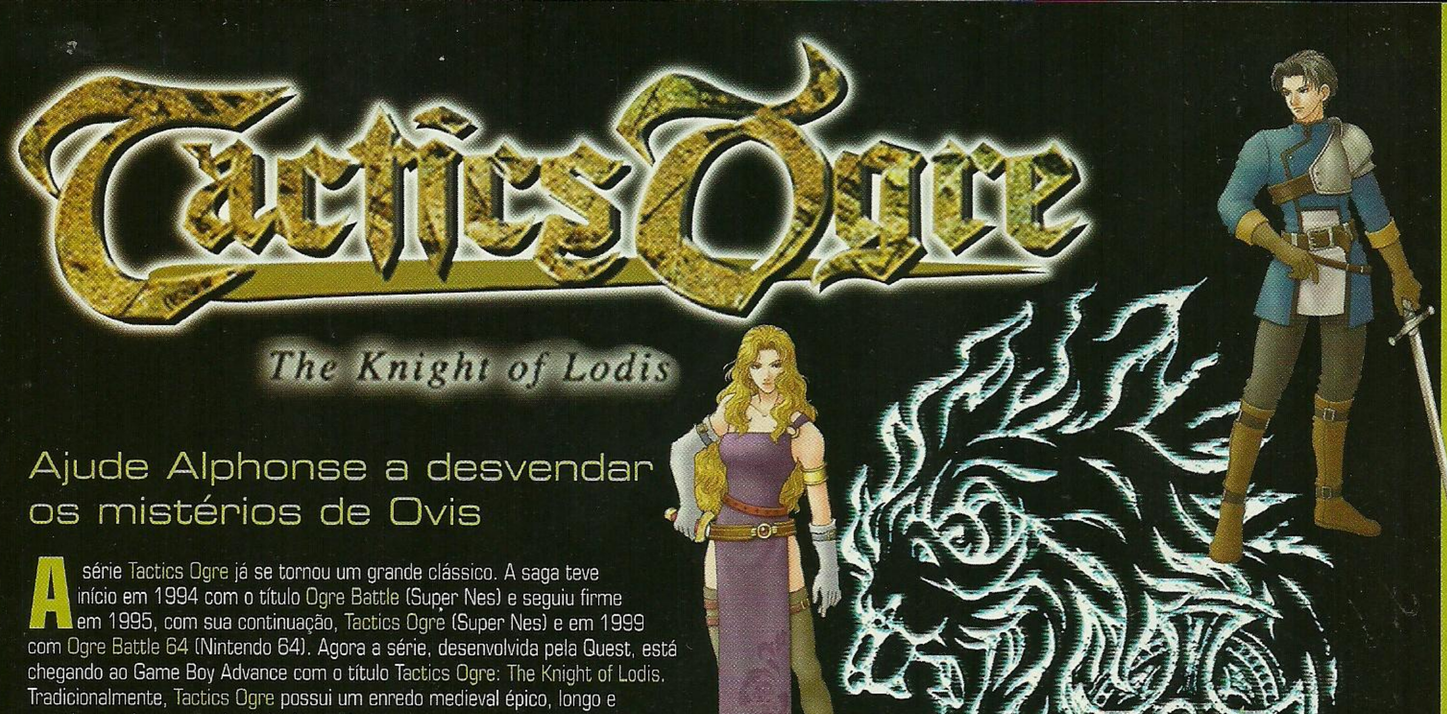
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **RPG**

Salva? **sim**

Desenvolvimento: **Webfoot Technologies** / Publisher: **Infogames**

NOTA FINAL

5,4



Ajude Alphonse a desvendar os mistérios de Ovis

A série Tactics Ogre já se tornou um grande clássico. A saga teve início em 1994 com o título Ogre Battle (Super Nes) e seguiu firme em 1995, com sua continuação, Tactics Ogre (Super Nes) e em 1999 com Ogre Battle 64 (Nintendo 64). Agora a série, desenvolvida pela Quest, está chegando ao Game Boy Advance com o título Tactics Ogre: The Knight of Lodis. Tradicionalmente, Tactics Ogre possui um enredo medieval épico, longo e complexo, cuja trama vai sendo desvendada aos poucos.

A ilha de Ovis, situada a oeste do continente de Galícia, esteve livre do domínio do império de Lodis durante os últimos quinze anos, mas seus habitantes se viram forçados a se converterem ao Lodisismo. Ainda que a região sul, chamada Anser, tenha resistido, se entregou sem luta à colônia do norte, Rananculus. A situação é calamitosa e no momento não existe um lugar pacífico. Alphonse, o personagem principal da história e sócio da Order of the Sacred Flame (Ordem da Chama Sagrada), investiga a movimentação das tropas de Lodis em Rananculus.

E conforme ele faz algumas descobertas, o confronto torna-se mais intenso.

O grande barato de Tactics Ogre é que todas as decisões tomadas pelo jogador, constróem um final diferente para o jogo. Por isso, prepare-se para aumentar suas habilidades e fazer revelações incríveis.

Estratégia é a alma do negócio

Apesar da série sempre repetir o mesmo estilo de jogo, a fórmula de combate tático é sucesso. Assim, Tactics Ogre: The Knight of Lodis mantém-se parecido com seus antecessores. A jogabilidade baseia-se em turnos em que o jogador realiza o comando estratégico de suas tropas, avançando contra o inimigo no campo de batalha. Há uma infinidade de seqüências, itens e classificações a serem definidos para cada um dos soldados sob seu comando.

Entre as muitas funções do jogo, os guerreiros podem evoluir para diferentes castas: arqueiros, domadores de feras, ninjas, clérigos, espadachins e magos. Em um estágio mais avançado, ainda podem se tornar seres sobrenaturais como anjos, dragões ou mortos vivos. Cada uma destas evoluções será definida de acordo com as afinidades que o guerreiros possuírem com a casta. O jogador pode escolher cargos para os soldados e uma vez feito isso, não haverá mais mudanças. Assim, um soldado que se tornou cavaleiro não poderá ser um mago.

Se um guerreiro for morto em batalha, poderá ser ressuscitado, voltará na condição de morto-vivo e não mais mudará de classe.

Em TOKL existem ainda seis poderes invisíveis que regem o mundo. Tais forças são controladas pelos deuses e são conhecidas como elementos: Vento, Fogo, Água, Terra, Virtude e Ruína. Cada personagem é regido por um elemento e herda todas as suas características.

Isso pode influenciar diretamente as condições de batalha, pois no confronto entre elementos como Terra e Vento, ou Fogo e Água, um repelirá o outro.

As batalhas acontecem em cenários 2D que ganharam um tratamento especial para simular um espaço tridimensional, exceto por sua perspectiva fixa. Sua visão de jogo é isométrica e você assiste a tudo de um ângulo de 45°. Em cenários com chuva, o terreno pode ficar mais "pesado" e o personagem se movimentará por uma área menor.

Um dos pontos que mais pega é o fato de ser complicado para iniciantes e exigir conhecimento básico de inglês, pois a história é um forte atrativo. As dificuldades vão aparecendo no decorrer da aventura e mesmo para um bom entendedor da língua, prevê-se, no mínimo, duas horas de jogo para o domínio de todas as regras.

TOKL tem seu público garantido entre os estrategistas de plantão por sua ótima jogabilidade e enredo envolvente, é um joguinho fácil na lista de imperdíveis.









AVALIAÇÃO

Graficos **9,0** / Som **9,2** / Jogabilidade **9,4** / Diversão **9,0** / Replay **9,0**

Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**

Salva? **sim**

Desenvolvimento: **Quest** / Publisher: **Atlus**

RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES

NOTA FINAL 9,1

Renato Siqueira



Destruição de carros no melhor estilo americano

Além do beisebol, futebol americano e um café da manhã muito gorduroso, os norte americanos também adoram uma boa arena de destruição de carros. Os famosos carros monstro, especialmente preparados para esse tipo de competição, utilizam pneus com mais de dois metros de altura e, neste game, ganharam armas para competir. A regra é não obedecer a nenhuma regra e ser o único a ter o carro rodando no final da destruição. Vale colisão de frente, traseira e lateral, quanto maior a destruição, melhor será sua pontuação.

Barbeiragem de primeira

Para você se dar bem na arena, não basta fazer as melhores barbeiragens, é preciso ficar de olhos bem abertos para ver onde os itens especiais aparecem e ser rápido o bastante para pegá-los. Não economize munição, pois existe uma certa fartura de armas, procure um alvo fácil e mande bala. Outro segredo é pegar as ferramentas que surgem na tela, além de recuperar os danos do seu caminhão, você evita que o adversário use esse artifício. Saiba observar o momento certo de atacar e de fugir, caso um competidor esteja usando alguma arma não pense duas vezes e acelere para bem longe. São oito tipos diferentes de cenários e alguns deles possuem portais para áreas de bônus. Você pode jogar sem compromisso no modo Arcade ou encarar um desafio mais extenso no Championship – neste modo é possível fazer melhorias no caminhão. Com alguma sorte você também habilita carros secretos. Essa mania não tem a menor chance de contagiar o público brasileiro. Ⓝ

Ronny Marinoto

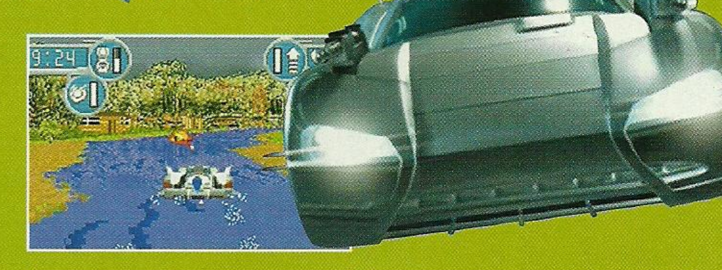





AVALIAÇÃO
RECOMENDADO PARA 13+ MAIORES DE 13 ANOS
Gráficos **6,2** / Som **5,0** / Jogabilidade **6,0** / Diversão **6,5** / Replay **4,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **corrida**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **UDS** / Publisher: **Ubi Soft**
NOTA FINAL **5,6**

SPY HUNTER

Um filme de ação, sem o filme



Sabe quando você vai ao cinema a fim de subir o nível da adrenalina e entra numa sala que está passando um filmaço de ação, com espionagem, carros invocados e muito tiroteio? Pois é, **Spy Hunter** tem todos esses ingredientes, mas sem a parte que conta a trama do filme, ou seja, você já leu o roteiro e não precisa perder tempo com a história, é só entrar em ação e ir direto aos objetivos. Sendo um superespião você tem a seu dispor um carrão equipado com um arsenal de guerra, que pode flutuar sobre a água e até se transformar em uma motoca.

Você só precisa mesmo é de aulas de volante

Suas missões consistem em você completar objetivos seqüenciais. Podem ser desafios de perícia ao volante – e esse tipo se repete muito –, testes de pontaria e interceptação de alvos, acontecimentos rotineiros na vida de um espião.
No início você vai precisar de um tempo para se adaptar ao esquema de jogo, mas depois que você pega o jeito de pilotar os veículos nos variados tipos de pista, como asfalto, água e terra, é só uma questão de concentração para não passar em branco pelos alvos. Na tela, você possui seis marcadores: tempo, energia do veículo, combustível, turbo, velocidade e munição. Seus inimigos também não deixam por menos e aparecem em motos, carros equipados com lâminas nas laterais e até tanques de guerra. A cada fase completada, você ganha novas armas e segue na detonação. Um lance legal é que você possui um regulador de brilho no menu de Pause e pode aumentar ou amenizar a luminosidade da telinha. Recomendado para dias de muita chuva. Ⓝ

RM





AVALIAÇÃO
RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES
Gráficos **6,0** / Som **5,3** / Jogabilidade **5,9** / Diversão **6,1** / Replay **5,4**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **corrida**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Midway** / Publisher: **Midway**
NOTA FINAL **5,8**



PERDEU ALGUM NÚMERO?
Não vacile, complete já sua coleção!





EDIÇÕES 01 A 40 - R$ 4,90
A PARTIR DA EDIÇÃO 41 - R$ 5,90

Solicite os números atrasados à: Conrad Editora do Brasil - Caixa Postal 07535 - CEP 06296-990 Vila dos Remédios - Osasco - SP. O pagamento pode ser feito de duas formas: envie por correio um cheque nominal à Conrad Editora do Brasil Ltda., ou faça um depósito em qualquer agência do Banco Itaú com os seguintes dados: Itaú (341) - Agência 0775 (Aclimação) C/C 43777-5 - Favorecido: Conrad Editora do Brasil Ltda.Lembre-se: ao fazer o pedido, informe seu nome completo, endereço, CEP, cidade, estado e data de nascimento. Você deve ainda informar o nome da revista, a edição e a quantidade de revistas que quer receber. Junte ao seu pedido o cheque nominal ou o comprovante de depósito. NÃO MANDE DINHEIRO DENTRO DO ENVELOPE! Se preferir, para a opção de depósito em conta, você pode mandar as informações e o comprovante, pelo fax (11) 3346-6078. Em todo o Brasil, você pode pedir para o seu jornaleiro encomendar os seus exemplares diretamente na distribuidora DINAP de sua cidade. Em São Paulo, você também pode comprar na Conrad Editora: Rua Maracaí,185 - Aclimação.



TECMO

A história dos criadores de Ninja Gaiden

Por **Fabio Santana**

Há muito que os consoles domésticos da Nintendo não recebem um único título da Tecmo, mas a era de ouro dos 8 e 16-bits ainda nos traz ótimas lembranças dos clássicos desta empresa que não pára de crescer e surpreender. Voltaremos agora mais de trinta anos no tempo para conhecermos a origem desta companhia.



Mocchi, feliz da vida por viver na Tecmo


Instalações da sede da Tecmo, em Tóquio

Era uma vez...

Junji Nakamura, presidente da Tecmo

Numa época em que o mundo do entretenimento eletrônico estava prestes a estourar, alguns japoneses se reuniram para fundar uma empresa de vendas de equipamentos para máquinas de diversão. Foi assim que, em 31 de julho de 1967, nascia timidamente a Tecmo. Somente em 1970 a empresa inauguraria sua primeira fábrica e, em 1981, a filial americana, U.S. Tehkan, Inc. (atual Tecmo, Inc.), para distribuição de seus componentes no mercado ocidental.

A história da Tecmo como empresa de desenvolvimento de games iniciou em 1981, com o arcade Pleiades**. Em 1986, era lançado** Tehkan World Cup**, um game de futebol controlado através do periférico track ball (esfera giratória). Nesse mesmo ano a empresa fechou um contrato com a Nintendo. O Famicom já estava há três anos no mercado japonês, com mais de vinte empresas third party produzindo seus games, entre elas a Hudson, a Namco, a Konami, a Enix, a Capcom e a Square. A entrada da Tecmo nesse "dream team" apenas colaborou para consolidar o sucesso do 8-bits da Nintendo. Seu primeiro game, um puzzle de ação chamado** Mighty Bomb Jack**, foi lançado em 23 de abril de 1986.**

Mighty Bomb Jack (NES)

Em maio do mesmo ano, chegou um dos maiores sucessos de toda a história da Tecmo: o arcade Argos no Senshi (Argos' Knight)**, mais conhecido por aqui como** Rygar**. O ano de 1986 ainda rendeu para a Tecmo o seu primeiro grande sucesso para o Famicom,** Solomon no Kagi (Solomon's Key)**, que vendeu meio milhão de unidades. O próximo a atingir tal marca foi a versão Famicom de** Argos no Senshi**, em abril de 1987. Em setembro desse ano, a empresa lançou o primeiro game de sumô do mercado,** Tsuppari Oozumou**, e também foi em 1987 que seus games passaram a ser lançados no mercado americano, através da Tecmo, Inc.**

Tsuppari Oozumou (NES)

Em dezembro de 1988, surgiu a série mais aclamada da Tecmo, Ninja Gaiden**, para arcades e Famicom. No mesmo ano, foi lançado o primeiro título de esporte, e também o primeiro game desenvolvido nos EUA:** Tecmo Baseball**, para NES. Da mesma maneira, em 1989, foi lançado o futebol americano** Tecmo Bowl**, iniciando a série esportiva de maior sucesso da empresa (pelo menos no exterior).**



Tecmo Super Bowl (NES)

O fim e o recomeço

Em dezembro de 1990, foi lançado o primeiro título da empresa para o portátil Game Boy, o puzzle de corrida batizado de Head-On**. O suporte para o Super NES (16-bits da Nintendo) veio em julho de 1992 com** Captain Tsubasa III**, o RPG de futebol baseado no anime homônimo, lançado apenas no Japão. Depois de** Tecmo Super Bowl III **para Super NES, em 1995, a empresa ficou quatro longos anos sem lançar jogos para consoles Nintendo, passando em branco pela era do Nintendo 64. Nesse período, mais precisamente em novembro de 1996, nasceu nos arcades a série de maior sucesso da Tecmo na atualidade:** Dead or Alive**.**

O retorno ao território Nintendo veio em dezembro de 1999 com Monster Farm Battlecard GB **para Game Boy Color, versão Card Game de uma série já aclamada (conhecida no Ocidente como** Monster Rancher**). A partir daí, a relação Tecmo/Nintendo vem se resumindo a games da série de criação de monstros para consoles portáteis (GBC e GBA).**

Atualmente, a Tecmo, presidida por Junji Nakamura, tem sua sede instalada em Tóquio, escritórios de negócios em Chiba e Okinawa, um centro de pesquisas e desenvolvimento em Shizuoka e uma fábrica de equipamentos para diversões eletrônicas nos arredores de Tóquio, além da filial americana, liderada por Isamu Fukada no estado da Califórnia. Seu quadro de funcionários é composto por mais de seiscentas pessoas.


Isamu Fukada, presidente da filial americana, cercado pelas garotas de Dead or Alive


O ninja Ryu Hayabusa, que também marcou presença em Dead or Alive

Escola **de ninjas**

Poucos games conseguiram captar o clima dos filmes dos misteriosos guerreiros japoneses como a série **Ninja Gaiden**. A fórmula do sucesso? Trama envolvente, narrativa eletrizante, cenas dramáticas entre as fases, reviravoltas no enredo, personagens carismáticos, inimigos impiedosos, armas exóticas mortais, revelação das técnicas ninja e ação, muita ação.

Ryu Hayabusa combateu as forças do mal em três games principais: **Ninja Gaiden** (1988), **Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos** (1990) e **Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom** (1991), todos para Nintendinho. O Game Boy ganhou uma versão paralela, **Ninja Gaiden Shadow** (1991), um pouco diferente da série original, mas, ainda assim, um bom game. O Super NES recebeu apenas uma coletânea dos três episódios originais, **Ninja Gaiden Trilogy**, com gráficos levemente retocados e um sistema de password para facilitar o serviço. Assim, considerando apenas os episódios principais da saga do jovem Hayabusa, estamos há mais de dez anos sem um novo título da série. Rumores sobre um novo título fervilham há tempos, mas até agora nada de concreto foi divulgado pela Tecmo. Estamos com os dedos cruzados para a ressurreição de **Ninja Gaiden** no GameCube!



Ninja Gaiden (NES)

Ninja Gaiden Shadow (GB)

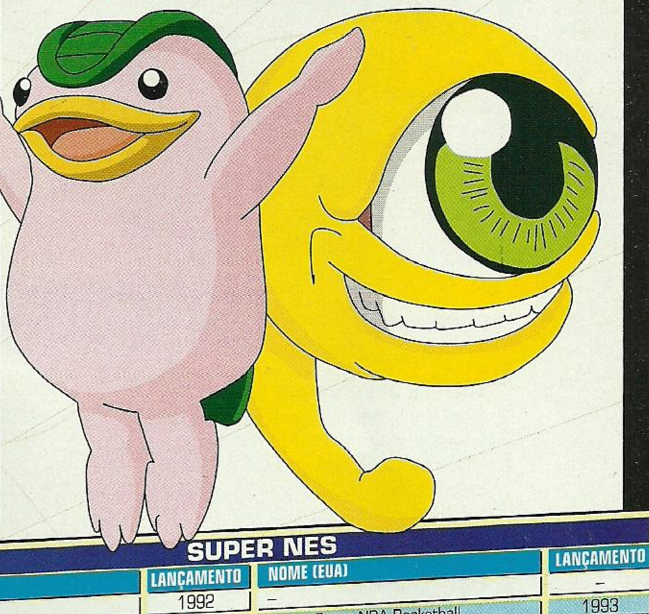
Ninja Gaiden III (NES)

Ninja Gaiden II (NES)

Ninja Gaiden Trilogy (SNES)

NES

NOME (JAPÃO)	LANÇAMENTO	NOME (EUA)	LANÇAMENTO
Mighty Bomb Jack	1986	Mighty Bomb Jack	1987
Solomon no Kagi	1986	Solomon's Key	1987
Super Star Force	1986	Star Force	1987
Argos no Senshi	1987	Rygar	1987
Tsuppari Oozumou	1987	–	–
Captain Tsubasa	1988	Tecmo Cup – Soccer Game	1992
–	–	Tecmo Baseball	1988
Ninja Ryukenden	1988	Ninja Gaiden	1989
Gekitou Pro Wrestling!!	1989	Tecmo World Wrestling	1990
Gekitou Stadium!!	1989	Bad News Baseball	1990
Ninja Ryukenden II	1990	Ninja Gaiden II	1990
Captain Tsubasa II	1990	–	–
Tecmo Bowl	1990	Tecmo Bowl	1989
World Cup Soccer	1990	–	–
Obocchama-kun	1991	–	–
Ninja Ryukenden III	1991	Ninja Gaiden III	1991
Cattou Ninden Teyandee	1991	–	–
Radia Senki	1991	–	–
Tecmo Super Bowl	1991	Tecmo Super Bowl	1991
–	–	Tecmo NBA Basketball	1992
Solomon no Kagi 2	1992	Fire 'N Ice	1993



Mocchi e Suezo, dois dos bichinhos de Monster Farm – game que já atingiu a marca de 2,5 milhões de unidades vendidas no mundo todo

SUPER NES

NOME (JAPÃO)	LANÇAMENTO	NOME (EUA)	LANÇAMENTO
Captain Tsubasa III	1992	–	–
Tecmo Super NBA Basketball	1992	Tecmo Super NBA Basketball	1993
Tsuppari Oozumou: Risshin Shussehen	1993	–	–
Captain Tsubasa IV	1993	–	–
Aqutallion	1993	Secret of the Stars	1995
Tecmo Super Bowl	1993	Tecmo Super Bowl	1993
Tecmo Super Baseball	1994	Tecmo Super Baseball	1994
Captain Tsubasa V	1994	–	–
Tecmo Super Bowl II	1994	Tecmo Super Bowl II: Special Edition	1994
Turf Hero	1995	–	–
Ninja Ryukenden Tomoe	1995	Ninja Gaiden Trilogy	1995
Tecmo Super Bowl III	1995	Tecmo Super Bowl III: Final Edition	1995

Galeria **da Tecmo**

A Tecmo passou a brilhar após o enorme sucesso de **Solomon's Key**, que recebeu muitas conversões e algumas seqüências. Com um conceito bem simples (pegue a chave e saia da sala), este puzzle de design inventivo viciou muita gente. Recentemente, o título foi revivido com personagens de **Monster Rancher**, no Game Boy Color.

O mitológico **Rygar**, um side-scroller bem original, também nasceu nos arcades, e arrastou multidões aos fliperamas para ver quem conseguiria passar pelos vinte e sete estágios. Embora o game tenha recebido conversões para vários consoles na época, nenhuma chegou perto da qualidade do original. Apenas o NES teve êxito com a franquia, ao apresentar um título com a mesma temática, mas com jogabilidade diferente. Além das fases de ação, havia elementos de exploração e RPG, com direito a itens especiais e puzzles. Agora, após mais de quinze anos, uma seqüência está sendo preparada para a nova geração de consoles, e esperamos que o GameCube também entre na festa.

Comumente referido como o primeiro RPG da Tecmo, **Secret of the Stars** para Super NES revelou-se um título sem originalidade para o gênero. Seus gráficos simples justificam-se por ele ter sido produzido no Japão, sob o nome **Aqutallion**, dois anos antes de ser lançado no mercado americano. E, só para retificar a informação, este é o segundo RPG da empresa. Antes dele, o japonês **Radia Senki** saiu para Famicom em 1991.

Por fim, temos a série **Monster Rancher**, forte rival de **Pokémon**. Foram dois títulos para GBC e mais dois para GBA, desde 1999. Mas nós queremos mais da Tecmo além de lutas entre monstrinhos, já que isso é a única coisa que os consoles Nintendo receberam da empresa recentemente.

Solomon's Key (NES)

Rygar (NES)

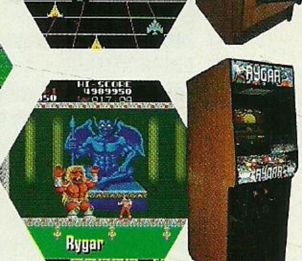
Secret of the Stars (SNES)

Radia Senki (NES)

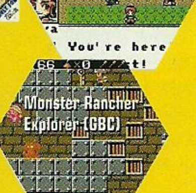
Alguns dos arcades **da Tecmo**















Pleiades

Monster Rancher Explorer (GBC)

GAME BOY

NOME (JAPÃO)	LANÇAMENTO	NOME (EUA)	LANÇAMENTO
Head-On	1990	Power Racer	1991
Solomon's Club	1991	Solomon's Club	1991
Tecmo Bowl GB	1991	Tecmo Bowl	1991
Ninja Ryukenden GB	1992	Ninja Gaiden Shadow	1991
Captain Tsubasa VS	1992	–	–
Monster Farm Battlecard GB (GBC)	1999	Monster Rancher Battlecard GB (GBC)	2000
Solomon (GBC)	2000	Monster Rancher Explorer (GBC)	2000
Monster Farm Advance (GBA)	2001	Monster Rancher Advance (GBA)	2001
Monster Farm Advance 2 (GBA)	2002	–	–

Aguardando mais

Competência e qualidade são as palavras que marcaram a história da Tecmo, e até hoje são associadas a seus games. A empresa está devendo um título para GameCube, mas essa pendência está cada vez mais perto de ser resolvida. Esperamos em breve jogar **Dead or Alive**, **Ninja Gaiden** ou **Rygar** no poderoso console da Nintendo. Mas, por enquanto, isso é só um sonho.

TOP SECRET

O jogo tá difícil? Não consegue passar daquela missão? Sua paciência acabou e você não detonou aquele chefe de fase? Então, faça uma busca nestas três páginas e procure pelos truques salvadores. Observe bem as vinhetas de identificação que indicam o console de cada game. Algumas manhas podem não salvar a sua pele, mas deixarão o jogo mais divertido.
Na seqüência, o Pergunte aos Pilotos tira as suas dúvidas. Mande sua carta ou e-mail para nossos pilotos!

Spider-Man: **The Movie**

Entrada dos truques
Selecione a opção Specials, no menu principal, digite uma das senhas a seguir e clique em Done. Se você fizer tudo certinho, o Duende Verde dará uma gargalhada confirmando o funcionamento do truque. Inicie um jogo normalmente e confira o resultado. Para desativar qualquer código, repita a operação entrando novamente com a mesma senha.
ARACHNID: habilita todas as fases, todos os filminhos e a galeria de fotos.
MIMIARMAS: seleção de fases.
ROMITAS: possibilita pular as fases: pause o jogo e escolha a opção Next Level, no menu.
HEADEXPLODY: extras para jogar o modo Training.
ORGANICWEBBING: fluido de teia infinito.
KOALA: todos os comandos especiais de ataque.
GIRLNEXTDOOR: jogue como Mary Jane.
HERMANSCHULTZ: jogar como Shocker.
SERUM: jogue como cientista.
REALHERO: jogue como policial.
CAPTAINSTACEY: jogue como Captain Stacey (o piloto do helicóptero).
KNUCKLES ou **STICKYRICE** ou **THUGSRUS:** jogar como um elemento da gangue dos bandidos (três personagens diferentes).
DODGETHIS: movimentos de ataque com efeitos do filme Matrix.
FREAKOUT: jogar com a roupa do Duende Verde.
SPIDERBYTE: jogar com o Aranha pequenino.
GOESTOYOURHEAD: Homem-Aranha com cabeção.
JOELSPEANUTS: inimigos com cabeção.
UNDERTHEMASK: visão em primeira pessoa.

Minigame de Boliche
Acumule 10.000 pontos durante o jogo e habilite o minijogo de Boliche para o modo Training.

Jogar como Alex Ross
Complete o jogo na dificuldade normal. Vá até a opção Specials, depois em Secret Store e ligue o bônus referente ao personagem Alex Ross.

Jogar como Peter Parker
Termine o game jogando na dificuldade Easy. Vá até a opção Specials, depois em Secret Store e ligue o bônus referente ao personagem Peter Parker.

Jogue com roupa de Luta Livre
Complete o game na dificuldade normal para liberar a roupa de luta livre – aquela que o Homem-Aranha usa para disputar o prêmio da luta livre.

Jogue com o Duende Verde
Para jogar com o Duende Verde e seu jato voador, você precisa terminar o jogo na dificuldade Hero ou Super Hero. Para facilitar sua vida, use o seguinte esquema: entre com a senha para abrir as fases ARACHNID, em seguida vá ao menu de opções e selecione a dificuldade Super Hero. Depois, selecione a fase Conclusion e o game vai acreditar que você venceu jogando na dificuldade Super Hero. O bônus para jogar com o Duende Verde estará acessível na opção Secret Store. Você pode repetir essa operação para habilitar outros personagens.

Konami Collector's Series: Arcade Advanced

Modo de alta resolução para o game Frogger
Na tela de título do game Frogger, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start.

Modo de alta resolução para o game Gyruss
Na tela de título do game Gyruss, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start.

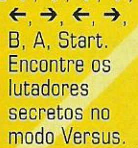
Vida extra para o game Rush N' Attack
Na tela de título do game Rush N' Attack, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start.

Modo de alta resolução para o game Scramble
Na tela de título do game Scramble, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start.

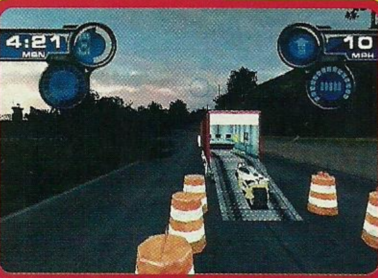
Fase bônus para o game Time Pilot
Na tela de título do game Time Pilot, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start. Uma fase com cenário pré-histórico aparecerá durante o jogo.

Novos lutadores para o game Yie Ar Kung Fu
Na tela de título do game Kung Fu, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start. Encontre os lutadores secretos no modo Versus.

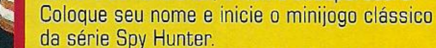




Spy Hunter



Minijogo Spy Hunter
Escolha um agente e um Slot vazio para iniciar o jogo. Escreva a senha OGSPY no lugar de seu nome e se funcionar, o nome desaparecerá. Coloque seu nome e inicie o minijogo clássico da série Spy Hunter.



Habilitar o filme tema de Spy Hunter
Escolha um agente e um Slot vazio para iniciar o jogo. Escreva a senha GUNN no lugar de seu nome e você ouvirá um som. Entre com seu nome para jogar e selecione a opção Movie Player para assistir ao filme.

Habilitar o filme Your Disease
Escolha um agente e um Slot vazio para iniciar o jogo. Escreva a senha SALIVA no lugar de seu nome e você ouvirá um som. Entre com seu nome para seguir em frente e selecione a opção Movie Player para assistir ao filme.

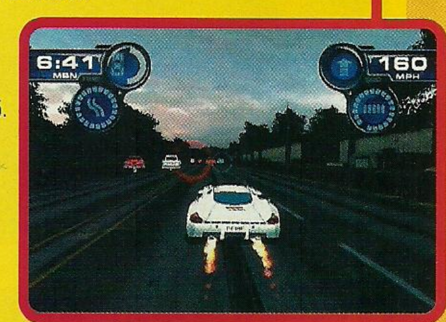
Habilitar o filme The Making Of
Escolha um agente e um Slot vazio para iniciar o jogo. Escreva a senha MAKING no lugar de seu nome e você ouvirá um som. Entre com seu nome para seguir em frente e selecione a opção Movie Player para assistir ao filme.

Habilitar as imagens Concept Art
Escolha um agente e um Slot vazio para iniciar o jogo. Escreva a senha SCW823 no lugar de seu nome e você ouvirá um som. Entre com seu nome para seguir em frente e selecione a opção Movie Player para assistir ao filme.

Habilitar o filme Animatic
Escolha um agente e um Slot vazio para iniciar o jogo. Escreva a senha WWS413 no lugar de seu nome e você ouvirá um som. Entre com seu nome para seguir em frente e selecione a opção Movie Player para assistir ao filme.

Extras
Para habilitar os bônus a seguir, o jogador precisará completar as fases dentro do tempo limite pré-determinado. Após atingir estes objetivos, acesse a opção Movie Player e escolha Cheat Grind para conferir os extras.

Saliva Spy Hunter Video: fase 1 em 3:40.
Green HUD: fase 2 em 3:35.
Saliva Your Disease: fase 3 em 2:40.
Night Vision: fase 4 em 3:15.
Early Test Anamatic Video: fase 5 em 3:25.
Extra Cameras: fase 6 em 3:45.
Rainbow HUD: fase 7 em 3:10.
Inversion Camera: fase 8 em 3:05.
Concept Art Video: fase 9 em 3:45.
Fisheye View: fase 10 em 3:15.
Camera Flip: fase 11 em 3:10.
Puke Camera: fase 12 em 3:30.
Making Of Video: fase 13 em 2:15.
Modo Miniatura: fase 14 em 5:10.
Superespião: complete todos os 65 objetivos do game para ganhar munição infinita e invencibilidade para seu carro.



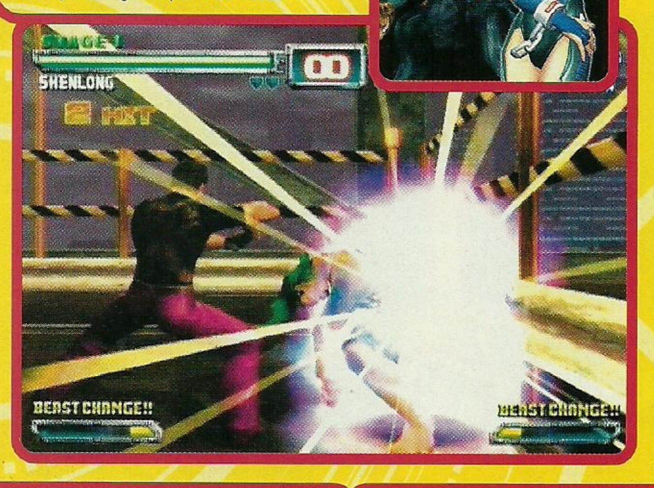
Bloody Roar: **Primal Fury**

Habilitar Ganesha
Termine o jogo uma vez para liberar Ganesha, o elefante.

Habilitar Cronos e Phoenix
Complete o jogo por duas vezes e habilite os lutadores Cronos e Phoenix para o jogo.

Habilitar Kohryu
Jogando no modo Arcade, vença quatro rounds consecutivos e no quinto você lutará contra Kohryu. Vença-o e complete o jogo para que este lutador fique liberado para jogo.

Habilitar Uranus
Complete o game por três vezes.



Soccer Slam

Para mudar a aparência dos atletas, digite uma das seqüências a seguir na tela de título:

Mudar o visual do time Spirit
Y, Y, ↓, ↓, ←, →. Os jogadores serão transformados em esqueletos.

Mudar o visual do time Subzero
Y, Y, ↓, →, ←, ↑. Os jogadores serão transformados em bonecos de neve.

Mudar o visual do time Toxic
Y, X, ↓, ↓, ↑, ↑. Os jogadores serão transformados em marcianos.

Mudar o visual do time Tsunami
X, Y, ↓, ↑, →, ←. Os jogadores serão transformados em sapos.

Mudar o visual do time Volta
Y, X, ↓, ↑, ↓, ↑. Os jogadores serão transformados em soldados com armadura.

Mudar o visual do time El Fuego
X, X, ↓, ↓, →, ←. Os jogadores serão transformados em demônios.

Mudar todos os times
X, Y, ↓, ↓, ↓, ↓.

Todos os itens de acessórios para os atletas
←, X, ←, X, ←.



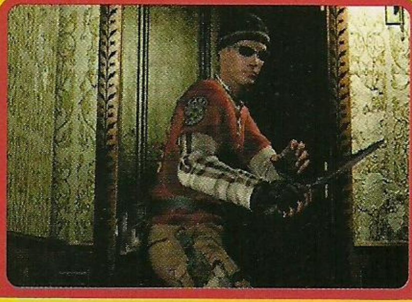
FIFA 2002: Major League Soccer

Torneios extras
Vença os seguintes campeonatos para habilitar novas competições.

Vença	Habilite
AFC	Asians Nations Cup
CONCEBOL	Gold Cup
CONCACAF	Copa América
UEFA	European Championship (Euro 2004)









Resident Evil

Novas roupas
Para cada vez que você completar o game em uma nova configuração para a dificuldade jogando com Jill ou Chris, receberá uma chave especial para usar no armário de roupas. Veja quais são os novos modelos de roupa e como habilitar todos:
Termine no Normal com Jill: roupa de guerrilha camuflada.
Termine no HARD com Jill: minissaia e blusinha do game RE3: Nemesis.
Termine no Normal com Chris: roupa de rapper.
Termine no Hard com Chris: traje do game RE CODE: Veronica.

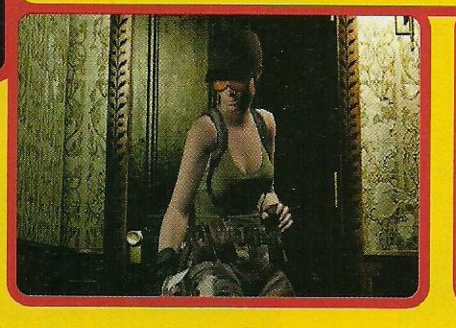
Modo extra
Para habilitar o modo Real Survival, termine o game uma vez jogando com qualquer personagem. Este modo acaba com a magia dos baús, ou seja, se você depositou um item num determinado baú, poderá recuperá-lo somente neste mesmo local. O item não aparece mais em todos os baús do jogo.

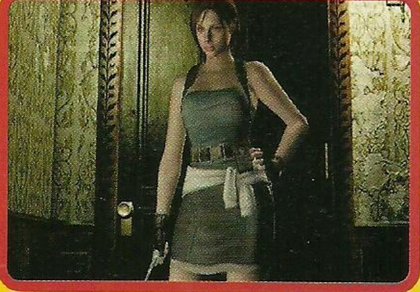
Inimigos invisíveis
Para jogar no modo de inimigos invisíveis, termine o game na dificuldade Hard e ative o modo Invisible Enemy. Neste modo, os zumbis se tornam invisíveis e você deverá se guiar pelo som dos gemidos.

Zumbis suicidas
Para habilitar o modo com zumbis suicidas, termine o jogo na dificuldade Hard usando os dois personagens, Jill e Chris. Quando iniciar um novo jogo, esporadicamente aparecerão zumbis explosivos e ao atirar neles você também sofrerá dano.

Lançador de foguetes
Para conseguir o lançador de foguetes com munição infinita, basta terminar o jogo no modo normal em menos de três horas. Faça uma bateria de Save e inicie uma nova partida neste mesmo Slot. Você começará o jogo usando o potente lançador de foguetes.

Arma Samurai Edge
Termine o jogo no modo Normal ou Hard usando ambos os personagens, Jill e Chris, somando um total de menos de cinco horas. Cumprindo este objetivo o jogador disponibilizará munição infinita para a arma Samurai Edge.







No Rules

Passwords

Chefe 1	13TYNLP18J34
Fase 2	DPTYNLP17ZM!
Chefe 2	PPTDDLS18J26
Fase 3	NKTDDLS18J24
Chefe 3	K7RFNLKH8J39
Fase 4	JTRFNLKH8J3v
Chefe 4	TFQFNL9H8J2R



Montezuma's Return

Vidas Infinitas
Digite a password ELEPHANT, para ficar com vidas infinitas.

Passe através das portas
Digite a password SUNSHINE para passar através das portas sem precisar destrancá-las.





Mega Man: Dr. Wily's Revenge

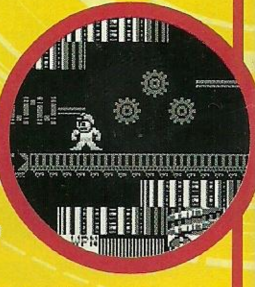


A melhor ordem para vencer os inimigos
1. Fire Man
2. Cut Man
3. Elec Man
4. Ice Man

Passwords
Coloque as bolinhas nos quadradinhos, seguindo as coordenadas a seguir:
Estágio do Cut Man: A1, B1, B2, C4, D2.
Estágio do Elec Man: A2, B2, C3, D1, D3.
Estágio do Ice Man: A3, B2, B3, B4, C4.
Dr. Wily: A2, A3, B4, C2, C3.
Começar com o Rolling Cutter: A4, B3, C4, D3, D4.
Começar com o Elec Beam: A2, A4, B3, D1, D2.
Começar com o Ice Slasher: A1, A2, B2, B3, D4.

Mega Man II

Ordem para enfrentar os inimigos
1. Clash Man
2. Metal Man
3. Wood Man
4. Air Man
5. Needle Man
6. Magnet Man
7. Hard Man
8. Top Man



Passwords
Use estas combinações para ir direto à fase desejada:
Metal Man: A1, B3, B4, C3, D1, D2, D4.
Wood Man: A1, A3, C3, D1, D2, D4.
Air Man: A1, A3, B4, C3, D1, D2, D4.
Needle Man: A2, A3, B1, B4, C3, D1, D2, D4.
Magnet Man: A2, A3, B1, B4, C2, C3, D1, D4.
Hard Man: A2, A3, B1, B4, C2, D1, D4.
Top Man: A2, A3, B1, B4, C2, C3, C4, D1.
Dr. Wily: A1, A2, A3, B4, C2, C3, C4, D1.
Para começar com quatro tanques de energia: A2, A4, B3, B4, C1, C2, D2, D3.



Banjo-Tooie N64



Sou um veterano no mundo dos games, mas estou suando a camisa para encontrar a entrada da caverna onde deve ser usada a chave de gelo e não obtenho sucesso. Sei que ela fica na região de Hailfire Peaks, mas já tentei de tudo, até procurei na estação de trem. Podem me ajudar nessa?

Edson Peressim, Americana/SP

Eu já detonei a bruxa Gruntilda em BT, mas ainda não aprendi a técnica "Glide" da Kazooie. Onde encontro Jamjars para que me ensine?

Eduardo Pacheco, Via e-mail

Você está no caminho errado, Edson. Veja onde fica o lugar certo para usar a chave:
Depois de ter aprendido a técnica do Talon Torpedo, siga para Giltter Gulch Mine e estoure a pedra submersa na Waterfall Cavern. Use a passagem para chegar até o cofre de gelo e em seguida, use a chave de gelo e pegue o Mega-Glowbo. Leve-o para Humba em Isle of Hags – Pine Grove. Ela vai realizar uma mágica especial, transformando Kazooie em um dragão.
Eduardo, a técnica Glide será ensinada somente para Kazooie numa plataforma em Hailfire Peaks, com acesso pela Icicle Grotto. Você precisa ter 660 notas musicais.







Luigi´s Mansion GC

Eu cheguei ao quarto onde Mario está aprisionado pelo King Boo, mas ele me fez lutar contra o Bowser e não sei como derrotá-lo.

Samuel R. Yamin , Via e-mail

Bowser Boo:
Fique longe quando ele cuspir fogo. Ele jogará bolas com espinhos em cima de você. Aspire-as e mantenha a bola grudada na ponta do aspirador. Quando ele se abaixar para cuspir fogo, solte a bola na cara dele.
Em seguida o verdadeiro vilão, Rei Boo, aparecerá. Use o aspirador nele e não fique parado. Após três aspiradas, a cabeça do Bowser se encaixará do lado contrário.
Fuja para não ser atropelado. Volte a usar o aspirador até detonar o fantasma.





Megaman 64 N64

Gostaria de saber como pegar todas as armas em Megaman 64. Mesmo depois de terminar o game, ainda sobrou espaço para alguns nomes no inventário de armas.

Pedro, Via e-mail

Mais um que não sabe pedir. Só para colocarmos a localização de todas as armas e como obtê-las, precisaríamos usar o espaço de duas edições inteiras do Pergunte aos Pilotos, por isso, contente-se com a Shinning Laser, a arma mais potente do game.
Você consegue essa arma se apresentar a Roll certos itens – com isso você já vai conseguindo outras armas. A primeira delas é a X-Buster, que você obtém após entregar a Jim, na cidade, os itens Beetle, Stag Beetle, Old Heater e Comic Book. A próxima é a Weapon Plans, localizada em um dos baús da Sub City 3, alcançada somente por meio da Drill Arm. Por fim, leve todos os itens dos labirintos para o museu de arte para que a mulher de verde lhe entregue o raríssimo Prism Crystal. Fale com Roll para que ela crie a toda-poderosa Shinning Laser!





Cartucho de Memória

É possível apagar jogos salvos no cartucho de memória do N64? Se a resposta for sim, como faço isso?

Thiago Ferreira Pontes, Pelotas/RS

Esta manha é velha, hein? Coloque um cartucho de jogo no seu aparelho, segure pressionado o botão Start e ligue. Você terá acesso às informações do cartucho de memória e poderá apagar as baterias indesejáveis.

EMPACOU?

Está travado em algum game Nintendo? Tem dúvidas cruéis que nem seu melhor amigo sabe responder? Mande sua pergunta para nossos pilotos!
Escreva para

PERGUNTE AOS PILOTOS
NINTENDO WORLD
Rua Maracaí, 185
Aclimação
CEP: 01534-030
São Paulo / SP

ou mande um e-mail para:
pilotos@nintendoworld.com.br

As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.



Jet Force Gemini

Não consigo pegar as peças "Power Cell" e "Stabilizer".

Anderson, Via e-mail



Anderson, vamos ensiná-lo a pegar três peças em vez de duas:

Power Cell e Nitrogen Tank
Ao embarcar em sua nave em Sekmeht, Vela vai direto para as ruínas aquáticas. Aqui é a única região que contém duas peças da nave. Procure o urso dorminhoco no meio da ilha. Ele lhe dará uma peça se você lhe entregar os Earplugs (tampões de ouvido), que você ganha se cumprir a missão do Floyd em S.S. Anubis em um tempo muito curto (no mesmo lugar onde estão as Cluster Bombs). A outra peça está em uma caverna submarina, embaixo da ilha.

Stabilizer
Vá para a pirâmide em Mizar's Palace e fale com o Rei Jeff, para que ele lhe entregue esta última peça. Com a nave montada, é a hora de levantar vôo para o Asteroid, onde encontrará Mizar mais uma vez.

BANJO



Banjo, o urso bonachão, foi criado pela Rare para estrelar um game de plataforma para Nintendo 64 ao lado de sua irriquieta companheira Kazooie. **Banjo-Kazooie** era uma aposta muita alta da Nintendo na época e, como resultado, o game teve um ciclo de desenvolvimento muito prolongado. Como o personagem já estava pronto e o público já o conhecia através de revistas e internet, Banjo fez sua estréia antes do previsto, como piloto de kart, avião e hovercraft em **Diddy Kong Racing**. Sempre bem-humorado e disposto para o que der e vier, o amigo urso quase sempre é visto junto da passarinha que carrega em sua mochila. Músico habilidoso, Banjo encanta a todos quando faz seus dedos correrem pelas cordas do instrumento que deu origem a seu nome. Ⓝ

Games Nintendo onde se pode ouvir seu "Uh-Hu!!":

Diddy Kong Racing	Nintendo 64	1997
Banjo-Kazooie	Nintendo 64	1998
Banjo-Tooie	Nintendo 64	2000
Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge	Game Boy Advance	2002

Hobbies: tocar seu banjo junto com Kazooie e outros virtuosos da floresta; caçar notas musicais por mundos psicodélicos e montar quebra-cabeças, além de enfrentar bruxas verruguentas
Comidas favoritas: mel, melado e doce-de-leite
Trajes: bermuda amarela, cinto preto, colar com dente pendurado e mochila azul. Ocasionalmente usa também um macacão de piloto


Nestlé
NESCAU
Novo NESCAU.
AGORA com vitaminas e SAIS minerais.
mais Muito mais FORÇA
PARA SUA energia.
Nestlé
e você no
SHOW do MILHÃO
VEM PRA CÁ, VEM PRA CÁ!
Cert. Aut. CAIXA nº 6-0165/2002 - Promoção válida de 22/03/02 a 15/08/02
JWThompson
www.nestle.com.br/nescau
O animal não recebeu maus-tratos para a realização deste anúncio. Não tente fazer isso em casa.